LE N°1 DES JEUX VIDÉO ET DU MULTIMÉDIA DE LOISIRS

joystick

N° 81 AVRIL 1997

joystick PC MAC

TESTS

Alerte Rouge Mission Taïga

DÉCOUVREZ LES MISSIONS SECRETES ET DE NOUVELLES UNITES

Comanche 3

LE PLUS BEAU SIMULATEUR DU MOMENT

EXCLU !

LBA2 LA TOTALE

MEDIA GX

UN PC pour jouer à 6000F

RIVEN

Le journal de bord de MYST 2



www.joystick.fr

T 2788 - 81 - 35,00 F

N°81 • AVRIL 1997 • 35 F • BELGIQUE : 230 FB • SUISSE : 10 FS • CANADA : 9 $ • PORTUGAL CONT. : 1250 ESC • ANTILLES/GUYANE : 40 F

MEDIAGX • COMANCHE 3 • MISSION TAÏGA • joystick 81 AVRIL 1997 • 35 F • MYST 2 - RIVEN (1/4) • >+++@> D'AVRIL



Rozenn, Milan.



Maria-Té, Barcelona.



Nono, Boston.



Steph, Toulouse.



Gaby, Puebla larga.

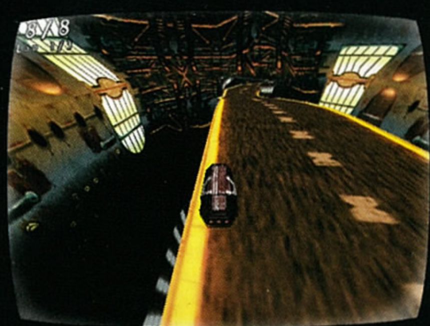


Fred, Tahiti.

VOUS NE SEREZ



Jimmy, Librecy.



Julie, Montréal.



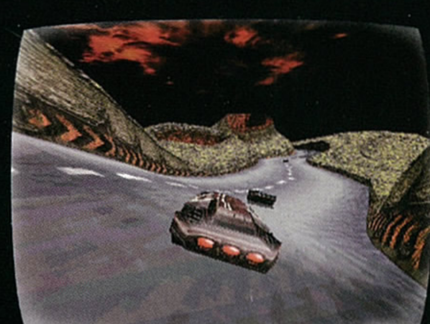
Cyril, Gagny.



J.B, Napoli.



Tomoko, Tokyo.



Véronika, Istanbul.

POD

PLUS JAMAIS SEUL A JOUER !

POD, c'est le must du mode multijoueur. Défiez jusqu'à 7 autres concurrents : 2 joueurs sur un PC en écran splitté, 4 par link et jusqu'à 8 en réseau, modem ou sur internet*. Internet ? Parlons-en : vous pourrez télécharger les courses fantômes de concurrents du bout du monde, des nouveaux circuits tous les 15 jours et des voitures inédites tous les mois. Prêt à relever le défi ? Choisissez un des 8 bolides mis à votre disposition et customisez-le selon votre style de conduite. Et c'est parti pour la course la plus explosive de votre vie. Parcourez à plus de 300 km/h, 16 circuits en 3D temps réel truffés d'embûches et de raccourcis. Prenez garde à ne pas vous laisser hypnotiser par la fluidité et les graphismes époustouflants en 35 000 couleurs ou par la bande en Dolby™ Surround** !
POD est le jeu le plus rapide jamais vu sur PC : 32 images/seconde, 60 images avec un accélérateur de carte graphique. Une partie se joue en ce moment même quelque part sur internet, alors n'attendez pas que votre pizza refroidisse : téléchargez dès maintenant le shareware de POD sur le site Ubi Soft http://www.ubisoft.fr. Ils vous attendent....

* En fonction de votre connectivité. Le joueur est redevable de tous les coûts d'accès à internet.
** Avec la technologie MMX™ ou une carte son MaxiSound 64.

Ubi Soft ENTERTAINMENT

Sommaire

JOYSTICK 81 • POISSON 1997

LES TESTS DU MOIS

PC CD-ROM

LES PREVIEWS PC

MAC CD-ROM

ET AUSSI...

Pour nous écrire plus vite, plus moderne et tout et tout, e-mailez-nous : moulinex@joystick.fr (Cyrille Baron), casque@joystick.fr(Jérôme Darnaudet), seb@joystick.fr (Sébastien Hamon), iansolo@joystick.fr(OlivierAubin), pom2ter@joystick.fr (Laurent Sarfati), tiberius@joystick.fr (Pascal Pluchon), fishbone@joystick.fr (StéphaneHébert), arctor@joystick.fr (FabienDeleval), kika@joystick.fr (Céline Guise), gana@joystick.fr (Michael Sarfati), kanty@joystick.fr (Stéphane Quentin), wanda@joystick.fr (Mathilde Remy).

JOYSTICK

est édité par la société **HACHETTE DISNEY PRESSE** SNC au capital de 100 000 F, locataire-gérant, RCS Nanterre B391341526
Siège social : 10, rue Thierry-Le-Luron, 92592 Levallois-Perret Cedex
Rédaction : 6 bis, rue Fournier, 92588 Clichy Cedex
Tél. : 01 41 34 85 00. Fax : 01 41 34 87 99.
Gérants : Christian LEVENEUR, Pierre SISSMANN.
Associés: HACHETTE FILIPACCHI PRESSE, THE WALT DISNEY COMPANY FRANCE (SA)
Directeur de la publication : Christian Leveneur
Directeur de la rédaction : Olivier Scamps
Rédacteur en chef : Cyrille Baron
Rédacteur en chef-adjoint : Jérôme Darnaudet
Directeur artistique : Alain Langlois
Maquettistes : Linos, Isabelle Lacombe, Marie-Noëlle Hedon, Christophe Gourdin, Stéfanie Brunelle, Emmanuel Le Coz
Correcteur photographique : Stéphane Leclercq
Secrétaire de rédaction : Simone Audissou

RÉDACTION

COURRIER DES LECTEURS : Seb
NEWS : Toute l'équipe
PREVIEWS : Seb, Iansolo, monsieur pomme de terre, Fishbone, et Kika
TESTS : Bob Arctor (Fabien Deleval), Fishbone (Stéphane Hébert), Iansolo (Olivier Aubin), Lord Casque Noir (Jérôme Darnaudet), monsieur pomme de terre (Laurent Sarfati), Tibérius (Pascal Pluchon), Kika (Céline Guise)
Correspondant permanent aux Etats-Unis : Morgan
ONT PARTICIPÉ À CE NUMÉRO : Mathilde Remy, Stéphane Quentin, Jean-Pierre Gavinet.
JEUX CRACK : Gabriel Lopez

Secrétariat : Laurence Geuffroy
Publicité : Claudine Lefébvre 01 41 34 87 25
Antoine Tomas : 01 41 34 86 93
Abonnements : TSA 90222, 92887 Nanterre Cedex 9. Tél. : 01 44 89 41 15. Tarifs 1 an (11 n°) : France (239 F), étranger (319 F). Tarifs avion sur demande.
Anciens numéros : 01 41 34 87 75
Vente : EDIVENTE Numéro vert : 05 38 40 10
Télématique : 3615 Joystick
Centre serveur HDP
Concepteur : Mic Dax
Rédacteur/Animateur : El Fredo
Photogravure : **CHAMPA – COMPO IMPRIM**
Imprimé par : BRODARD GRAPHIQUE
Distribution : Transports Presse

Publication inscrite à l'OJD.
Commission paritaire N° 70725.
ISSN : 0994-4559. Dépôt légal à parution.
Illustration : Didier Couly
Couverture : LBA2 © ADELINE SOFTWARE
Ce numéro comporte un encart abonnement jeté à l'intérieur du magazine. Le numéro comporte également un CD-ROM gratuit déposé sur la couverture, qui ne peut être vendu séparément. Réal. du CD-ROM : El Manol, Gana, Lord Casque Noir. Editeur responsable : Albert Festeraerts, 243 chaussée romaine 1800, Koningslo Vilvoorde Belgique. JOYSTICK : 1 an (11 n°) : 1 450 FB.

DIFFUSION CONTROLE OJD 1995



35 À DÉCOUPER : Pas de tanche, ni de brochet à découper. Non, non, non. Pour ruiner vos ciseaux, juste un mini-bouquin à découper et à suivre, consacré à la suite de Myst.



46 DOSSIERS MEDIA GX/WEB TV : De nouvelles configurations bon marché comme le Media GX commencent à voir le jour. Internet s'ouvre au grand public avec le Web TV.



60 PIPOLE : Wiizz! Chien! Youpla! C'est nouveau, c'est... la rubrique Pipole, qui accueille ce mois-ci Sid Meier.



62 REPORTAGE LBA2 : Twinsen est de retour! Les gars d'Adeline Software lui ont insufflé la vie à nouveau, avant de le lancer dans une nouvelle aventure, judicieusement intitulée Little Big Adventure 2.



70 REPORTAGE ACTIVISION : L'histoire d'Activision se confond avec celle du jeu vidéo. Découvrez les futurs hits d'une boîte qui a l'air de savoir où elle va.



84 TESTS : Comanche 3, Mission Taïga (le data-disk Alerte Rouge), une super aventure sur le Titanic et un peu de foot avec Kick Off 97. Ça sent le printemps, moi j'dis.



140 PREVIEWS : Côté previews, rien que des grosses pointures : SUB Culture, Redneck Rampage, Sand Warriors et le superbe Atlantis.



142 GROS PLAN : Chic ! Les éditeurs semblent s'intéresser à nouveau aux jeux de rôles. Betrayal at Antara, la suite de Betrayal at Krondor sorti en 93, pointe le bout de son épée.



" Incontournable, novateur et techniquement impressionnant, ce jeu d'action 3-D révolutionne le genre. "
PC TEAM - 93 %

" C'est une bombe, un truc hallucinant comme vous n'en avez jamais vu auparavant. "
PC SOLUCES - 5/5

" Avec MDK, une page est tournée en matière de jeu PC. "
UNIVERS JEUX ET MICRO - 5/5

" Fluidité au service d'une bombe de jouabilité. "
" MDK met une claque technologique au marché ... un petit bijou."
PC PLAYER - 5/5

" Tout simplement l'un des meilleurs jeux PC à ce jour. "
PC GAMER - 94 %

" L'excitation à son paroxysme."
PC POWER - 94 %

" Une révolution... proche de la perfection."
POWER PLAY - 90 %

" Aucun jeu ne nous a autant impressionné."
PC GAMES - 94 %

" Rapide, fun et bourré d'humour. Que demander de plus ? "
CGW - 5/5

" Unique, vous allez être accro."
THE EDGE - 9/10

SKYROCK
PRIORITÉ À LA MUSIQUE

billyzekick
non, non, rien n'a changé

TRUCS & ASTUCES,
SOLUTIONS COMPLÈTES
3615 INTERPLAY*
08 36 68 10 25*

*2,23F/mn.

INFONIE

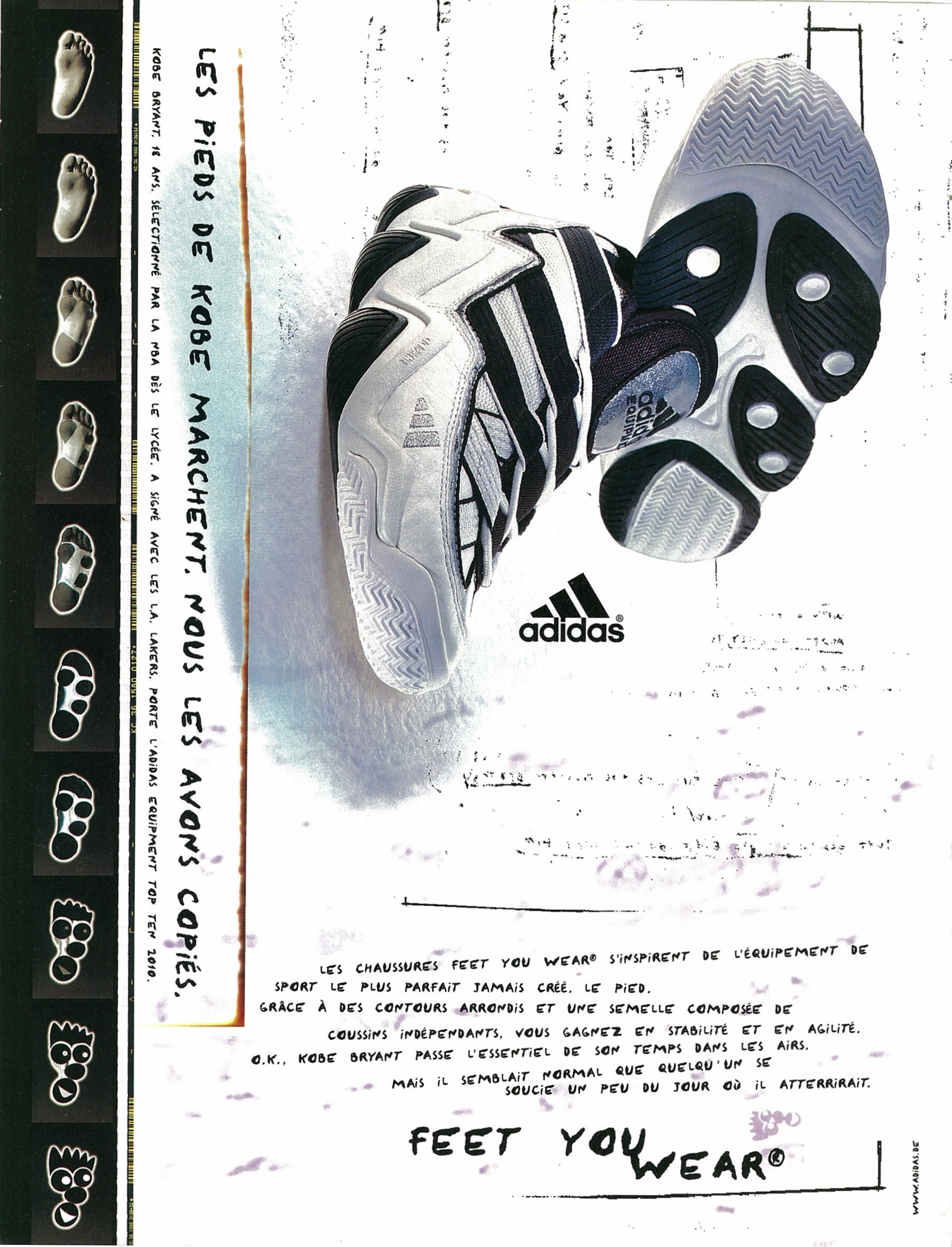
DISTRIBUÉ PAR
Acclaim
entertainment S.A.

Interplay™

Shiny Entertainment

GREY Entertainment




LES PIEDS DE KOBE MARCHENT. NOUS LES AVONS COPIÉS.
KOBE BRYANT. 18 ANS. SÉLECTIONNÉ PAR LA NBA DÈS LE LYCÉE. A SIGNÉ AVEC LES L.A. LAKERS. PORTE L'ADIDAS EQUIPMENT TOP TEN 2010.
adidas
LES CHAUSSURES FEET YOU WEAR® S'INSPIRENT DE L'ÉQUIPEMENT DE SPORT LE PLUS PARFAIT JAMAIS CRÉÉ. LE PIED.
GRÂCE À DES CONTOURS ARRONDIS ET UNE SEMELLE COMPOSÉE DE COUSSINS INDÉPENDANTS, VOUS GAGNEZ EN STABILITÉ ET EN AGILITÉ.
O.K., KOBE BRYANT PASSE L'ESSENTIEL DE SON TEMPS DANS LES AIRS. MAIS IL SEMBLAIT NORMAL QUE QUELQU'UN SE SOUCIE UN PEU DU JOUR OÙ IL ATTERRIRAIT.
FEET YOU WEAR®
WWW.ADIDAS.DE

sommaire



Génial ! Gana a enfin réussi à réduire considérablement le temps de chargement de la nouvelle interface (et à améliorer la gestion des 256 couleurs sous Win 3.1, mais ça, c'était moins grave). Il était temps, car les possesseurs de machines un peu anciennes, finissaient par criser. Autre nouveauté, l'interface Joylist a entièrement été refaite. Vous verrez, elle est plus facile à utiliser qu'auparavant et largement plus jolie. Du côté de l'actualité, tout va bien avec pas moins de quatre exclus (trois pour PC et une pour Mac). Concernant Theme Hospital, d'autres magazines le proposeront peut-être aussi, mais certainement pas en français, alors que là, y en a comprendre ce qui se cause, puisque, justement, c'est en français. Et puis, vous pourrez découvrir la version Alpha de Jedi Knight... C'est pas de la news, ça ? Bon, assez frimé, amusez-vous bien et à la prochaine !

LA PARTIE PC

L'interface fonctionne uniquement sous Windows. Elle nécessite au minimum un 486 DX2 66 équipé de 8 Mo de Ram et d'un lecteur de CD double vitesse. Il est toutefois préférable de disposer d'un Pentium 75 et d'un lecteur quadruple vitesse.

- Installation sous Windows 3.1

Pour fonctionner, l'interface requiert la présence de Video for Windows. Si cette extension n'est pas encore installée dans votre système, vous pouvez lancer INSTALL.EXE se trouvant dans le dossier \DATA\ du CD.

ATTENTION : L'installation ou le lancement des démos depuis Windows 3.1 reste très limité et débouche souvent sur un plantage. Cela est dû aux limitations de l'ancienne interface graphique de Microsoft. Nous vous conseillons donc, pour les démos de jeux DOS, de les installer ou de les lancer directement depuis le DOS sans passer par l'interface.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD31.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

- Installation sous Windows 95

L'interface fonctionne sous toutes les résolutions et avec n'importe quelle palette de couleurs. Nous vous conseillons néanmoins de passer en 65 000 couleurs (ou plus) et en 640x480 pour une meilleure lisibilité. L'installation et le lancement de la plupart des démos ne devraient pas poser de problème. Cependant, pour certaines démos DOS, il se peut que vous soyez obligé de quitter l'interface ou bien de repasser sous DOS pour procéder à leur installation ou à leur lancement. Si tel est le cas, choisissez l'option "Redémarrez sous DOS" dans le menu de la barre des tâches.
Pour lancer l'interface de Joystick, cliquez sur l'exécutable JOYSTICK.EXE se trouvant dans la racine du CD. Vous pouvez également la lancer en cliquant sur LOAD95.EXE situé dans le répertoire \DATA\ du CD.

- Comment quitter l'interface ?

En cliquant sur QUITTER dans le menu principal, en appuyant sur ESC ou sur la combinaison de touches ALT+F4 à n'importe quel moment.

DirectX3 : le remède

Si l'installation de DirectX3 vous pose quelques problèmes, il vous faudra installer les nouveaux drivers SoundBlaster qui se trouvent dans le répertoire DATA\PATCHES\SBLASTER du CD.

Comment décompresser les fichiers sans passer par l'interface ?

Certains fichiers avec l'extension .ZIP (comme les MODS ou les DemoMakers) nécessitent d'être décompressés avant utilisation. Si vous n'êtes pas familiarisé avec PKUNZIP.EXE, vous pouvez utiliser JOYLIST.EXE se trouvant dans le répertoire \DATA\ du CD. Ce programme permet de décompresser ("dézipper") ces fichiers là où vous l'indiquez. Pour les lancer, vous devez par la suite vous rendre dans le répertoire où vous les avez décompressés, puis cliquer sur le fichier exécutable.

1)

Un mois d'abonnement gratuit offert par Club-Internet. C'est pas balèze, ça ? Il suffit de cliquer à cet endroit pour lancer l'installation.

2)

La vidéo déconne... Désolé.

3)

La solution de Discworld II.

4)

Les sharewares classés désormais par thème et par système d'exploitation. Vous y trouverez également les derniers antivirus ainsi que les programmes que vous nous avez envoyés.

5)

Plein de mises à jour pour plein de jeux. Vous trouverez également des patches

cd-rom n°81

pour cartes 3D, comme Tomb Raider pour Mystic ou SimCopter pour 3Dfx.

6)

Si une démo nécessite DirectX3, vous pouvez lancer son installation depuis cette page. Attention, cela ne concerne que les utilisateurs de Windows 95.

7)

Les images du gagnant du concours Pixel de ce mois-ci.

8) LES DÉMOS :

ATLANTIS

Editeur : Cryo

Système : Windows 95

La démo du prochain Cryo. Un jeu d'aventure inspiré de la légende de l'Atlantide. L'exécutable se trouve dans le répertoire racine du CD.

FLIGHT UNLIMITED 95

Editeur : Looking Glass

Système : Windows 95

La version 95 du célèbre simulateur de voltige. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\F95\ du CD.

THEME HOSPITAL

Editeur : Bullfrog

Système : DOS/Windows 95

En exclu, la démo française de Theme Hospital, testé dans le numéro 80 de Joystick. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\HOSPITAL\ du CD.

SONIC & KNUCKLES

Editeur : Sega

Système : Windows 95

L'adaptation de Sonic par Sega. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\SONIC\ du CD.

SCARAB

Editeur : Electronic Arts

Système : DOS

Un clone de Doom pas mal de tout. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\SCARAB du CD.

TOMB RAIDER

Editeur : Eidos

Système : DOS

Nous vous avions déjà offert une démo du premier niveau de Tomb Raider. Voici le deuxième. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\TOMB\ du CD.

STREET FIGHTER

Editeur : Ubi Soft

Système : DOS

Le concurrent direct de Mario Kart made in France. L'exécutable se trouve dans le répertoire \DATA\DEMOS\SRACER du CD.

JEDI KNIGHT

Editeur : LucasArts

Système : Vidéo (Win3.1 et Win95)

Voici les premières séquences du jeu Jedi Knight sur 3Dfx. Ce n'est qu'une version Alpha du soft, mais nous voulions absolument vous la montrer. Trop fort ! Les vidéos se trouvent dans le répertoire \DATA\ du CD. Attention : cela nécessite l'installation de Video for Windows 4.1

9)

Un chouette de chouette reportage sur LBA2 pour découvrir les premières images du jeu et en apprendre d'avantage sur cette suite prometteuse.

10)

Pour quitter, au cas où... Vous pouvez également quitter à tout moment en appuyant sur ALT-F4.

VIDÉO FOR WINDOWS 4.1

Attention, les vidéos de ce CD utilisent le nouveau système Video for Windows 4.1. Pensez à l'installer !

LA PARTIE MAC

Une actualité chargée sur MAC avec en exclu la démo de Hind, la simu d'hélico, celle d'Obsidian, de X-Plane, de Noir et de Space Madness. Et puis comme d'hab', des mises à jour, des fanzines, des patches et des sharewares. Le mag CD Mieux-Mieux vous donnera des infos sur les prochains jeux.

Responsabilités

Courrier

L'adresse où envoyer vos lettres pour le courrier des lecteurs aurait pu être extrêmement compliquée. On pourrait brouiller les pistes, donner un faux numéro, modifier légèrement le nom de la rue, mal écrire la référence du bâtiment, changer la ville, rajouter 10 aux code postal, le faire envoyer dans un autre pays, un pays qui n'existe même pas. On aurait pu, vraiment, fastoche, faire tout un tas de trucs compliqués et pourtant c'est très simple : Joystick, Courrier de nos copains les lecteurs, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex. Tout simple.

Mais qu'importe

Mathieu (Ormesson sur Marne) est content, il se réabonne, on ouvre une bouteille de champagne et on la boit, et il nous écrit une lettre pour le dire. Bon. Au passage, il en profite pour râler un peu. Il a bien raison.

J'ai décidé de me réabonner à Joystick durant deux ans (on n'a pas le choix, c'est ça ou un an), et non à la Tribune Desfossés, car la Tribune Desfossés, je connais pas et en plus ça me rappelle un livre d'école qui m'a particulièrement emmerdé (et le mot est faible).
J'aime énormément l'humour de Joystick (si,si), mais je souhaiterais quand même vous dire que je suis mécontent sur trois points que je vais m'empresser de vous jeter à la tronche :
1. Pourquoi n'annoncez-vous pas des configs approximatives dans les previews ?
2. Qu'avez-vous contre les motards dans votre preview de septembre 96 (je sais, c'est loin), page 146, sur Road Rash (qui d'ailleurs est aussi beau sur Megadrive, comme le précise le test d'octobre 96, page 80) ?
Donc, je cite un passage : "Ambiance biker on se fout des pains dans la gueule pour se prouver qu'on s'aime bien. Et puis on enroule du câble sur le periph. C'est un peu ça, la liberté d'être con."
Ou encore, ligne 9 du paragraphe : "Bref, devenir un con."
Ah, non ! Pourquoi insulter les motards (y a quelques cons et beaucoup de beaufs, mais quand même), moi-même étant possesseur du permis B et peut-être d'une moto un jour (étudiant, j'y peux rien), je défends énergiquement notre cause et notre raison d'être bikers, alors je souhaiterais savoir quel mal y a-t-il à être un motard ? Voilà qui est dit.
3. Mais qu'importe, mais qu'importe, MAIS QU'IMPORTE... C'est qui, le malade qui finit les news avec MAIS QU'IMPORTE ? En plus il est contagieux sur Seb qui en utilise dans son reportage sur Ecstatica 2, et Iansolo dans son test de Flying Corps. D'après mes calculs, il y a 23 "mais qu'importe" dans le magazine de février 97 (ce qui prouve que j'aime Joystick et que le mec qui tape les articles est un fou, mais qu'importe).
Voilà, c'est à peu près tout pour l'instant, alors continuez à nous faire rire avec vos critiques dévastatrices ou avec vos descriptions juteuses qui me donnent envie d'acheter tous les jeux sauf Road Rash évidemment, qui a étés, sans aucun doutes, réalisé avec des photos de bouts de cartons pris sous tous les angles comme dans les génériques de De Funès (qui, pour moi, était le meilleur, mais qu'importe).

Le coup de l'abonnement, là, c'est une bonne idée. Comme ça, on picole et on part aux Bahamas avec tes sous. Prenons tes critiques dans l'ordre, tiens.
1. Le problème des previews, justement, c'est que les jeux ne sont pas terminés, par définition. Du coup, on ne peut pas vraiment savoir sur quelles bécanes le jeu sera censé tourner dans sa version finale, une fois optimisé. Du coup, hop, nous ne donnions pas d'indication de ce genre. Mais tu fais bien de soulever le problème : il est vrai que, dans certains cas, nous avons déjà une idée du minimum que le jeu exigera. Promis, nous essaierons de le préciser à l'occasion.
2. Allez, mea culpa de Joystick. Le coup des motards, là, c'était peut-être un petit peu trop "private joke". On est désolé. On croyait vous avoir mis un peu au courant, apparemment pas assez clairement. Il se trouve que nous avons deux crétins de motards dans nos rangs : Iansolo et Fishbone. Ce dernier a failli se tuer, récemment sur le périph. Il a disparu pendant quelques mois, le temps de tout reconstruire et remettre quelques trucs en place (pas tout, apparemment). C'était pour lui. Iansolo avait eu un accident il n'y a pas si longtemps lui aussi, d'ailleurs. Bref, c'est parce qu'on n'a pas envie de perdre des potes qu'on s'énerve. Alors on les insulte un petit peu, ces crétins. Ça défoule.
3. Je ne vais pas tourner autour du pot, hop, je te donne le nom du coupable tout de suite comme ça, c'est tout simple : Moulinex. Nous n'y sommes pour rien, c'est lui, l'ordure qui relit tous nos textes, en douce, qui reste tard le soir exprès, qui vient au bureau le week-end pour rajouter MAIS QU'IMPORTE dans nos tests et nos articles. C'est lui. Malheureusement, nous ne pouvons rien dire, il est rédac' chef, alors on subit en silence (NRDR: mais qu'importe, mais qu'importe, mais qu'importe. Ahhhh, j'adore écrire ça ! Allez encore un petit : mais qu'importe mais qu'importe...).

La fin d'une époque

Bruno Mantel (du Mrs Pratchett Psychatric Institute, Arkham, New England) est un sale nostalgique. Il aimait ses config.sys, il veut pas qu'on les trifouille à sa place. Mais Bruno sait reconnaître le génie là où il est, parfois.

Il y a des jours, comme ça, où l'on n'est pas fier, où l'on a un sérieux sentiment d'amertume. Et il y a de quoi : un des derniers bastions est tombé. For i=1 to 10 do "Mea Culpa". En effet, même moi je suis passé à Windows 95.
J'ai beau me dire que je ne l'ai pas acheté directement (il était pré-installé sur ma bécane), chaque fois que j'allume mon micro, j'ai le cœur qui se serre. J'en arrive même à regretter mon vieux Win 3.1. Au moins, lui ne se permettait pas de toucher à des choses aussi personnelles qu'un config.sys ou un autoexec.bat.
Parce qu'on a beau pester (pour la forme peut-être) contre la complexité de la gestion DOS de la mémoire et autres drivers, c'était quand même de sacrés challenges à chaque nouveau jeu, l'installation et le lancement. D'ailleurs, bien souvent, plus on se prenait la tête pour arriver à faire tourner un jeu, et plus il paraissait impressionnant, fascinant. C'était un peu comme si en arrivant à trouver ce qui coinçait dans le démarrage, on remportait une première victoire face à la machine, avant même de débuter le jeu proprement dit. De la même façon qu'un alpiniste jubile d'autant plus d'avoir atteint le sommet d'une montagne, qu'il sait comme il a souffert durant l'ascension.
Et voilà, ce gros pataud de Win 95 se permet de tout gérer à ma place, moi qui n'ai jamais lancé que des installations personnalisées, jamais d'automatiques, pour pouvoir toujours gérer, tout surveiller.
En plus, je ne vais même plus oser utiliser mes vieux machins sous ce monstre. De peur de l'offenser, qu'il se moque... Tout mes petits programmes minuscules mais complètement indispensables vont complètement dépareiller au milieu de ce bureau © tout neuf. Et comment ferais-je pour choisir les trois couleurs installées dans la fenêtre de mon convertisseur de fichiers parmi les 16 millions que me propose dorénavant Win 95 ?
Enfin... je ne serais pas honnête si je ne reconnaissais pas que j'ai remarqué une amélioration de taille par rapport à mon vieux 3.1. En effet, les écrans d'erreur irrécupérable sont nettement plus étoffés et colorés sous Win 95. Bien plus agréables à regarder, même. Et ce n'est pas une amélioration mineure lorsque l'on sait à quelle fréquence ils apparaissent. Merci, M. Microsoft.
Merci de souffler une à une les flammes qui brillent dans les yeux de ces drôles de bonshommes qui dormaient devant leurs bécanes, comprenaient et aimaient trifouiller leur fichier de config et se baladaient des disquettes plein les poches.
Merci, la nouvelle génération "grand public" est tellement plus...
Et c'est tellement beau de voir l'un d'eux s'émerveiller devant son PC à 20 000 balles, lorsqu'il voit son "screensaver" se lancer tout seul, après exactement 60 secondes d'inactivité. Louons la boîte aux Papillons Jaunes qui seule peut nous fournir de tels moments d'exception.

Après tout, c'est peut-être tout simplement ça qui nous dérange avec Windows 95. On a passé notre temps à chercher des raisons valables, à donner des exemples, des explications informatiques, techniques, des comparaisons avec d'autres OS, ou je ne sais quoi encore. Et finalement, Bruno met le doigt dessus, c'est un des plus vieux sentiment du monde qui nous anime : on n'aime pas qu'on touche à nos affaires. La psychologie des comportements face à l'informatique a décidément bien de l'avenir.



149F* LE JEU:
TOUTE RÉSISTANCE
EST INUTILE.
PLAYSTATION
PLATINUM
LES
"INCONTOURNABLES"
ENFIN
RÉÉDITÉS.
RIDGE RACER
TEKKEN
AIR COMBAT
Destruction derby
BATTLE ARENA TOSHINDEN
wipEout
namco
TAKARA
PlayStation PLATINUM
Sony Game Line: 08 36 68 22 02**
3615 PlayStation**
L'actualité de la PlayStation 24h/24h et les conseils d'un spécialiste en direct.
NE PENSEZ PAS QUE ÇA N'ARRIVE QU'AUX AUTRES
PlayStation
" " marque déposée, est la propriété exclusive de Sony Corporation.
" " et "PlayStation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
*Prix généralement constaté. **2,23F/mn TTC.

news

PAR TOUTE L'ÉQUIPE

Edito

Désolé d'être un peu lourd avec ça, mais je me permets d'insister : l'arrivée des cartes 3D, technologie 3Dfx en tête, est une véritable révolution. On ne reviendra pas sur l'aspect purement ludique de la chose, je crois que le message est passé : c'est beaucoup plus beau, beaucoup plus rapide, beaucoup plus fluide. Bref, beaucoup plus mieux. Mais il y a aussi un autre intérêt : grâce à la finesse des images (c'est en 640x480, certes, mais en 65 000 couleurs, et il se trouve que l'œil humain est plus sensible au nombre de couleurs qu'à la résolution, alors...), grâce à la propreté des images, disais-je, le jeu vidéo va enfin devenir présentable. Présentable à la télé, par exemple, au même titre que les images de synthèse, à côté desquelles il ne fera plus mine de vilain petit canard, avec ses pixels plein la bouille.

À propos de télé, justement, l'autre tendance qui s'affirme actuellement, c'est le jeu en réseau à très grande échelle, genre Ultima Online. Là, je fais confiance à un quelconque "envoyé-reporter" pour nous pondre prochainement un reportage bien débile, mettant en garde la ménagère de 50 ans sur les dangers du jeu on-line : "c'est comme une drogue", "monsieur Machin passe quatre heures par jour devant sa machine", "depuis qu'il a découvert ce jeu, mon fils délaisse ses études", et autre fariboles... Remarquez je peux me tromper sur ce second point. Espérons.

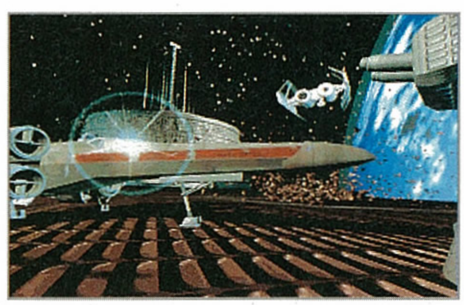
Cyrille Baron

Le doigt dans l'engrenage !

Le Dr Amelio fait la chasse au gaspi. Dans son grand zèle, il a failli supprimer l'équipe de développement des Games Sprockets (ensemble de routines facilitant la vie des programmeurs, équivalent de Direct-X du côté obscur de la force). Les développeurs ont manifesté un vif mécontentement, et parmi eux, dit-on, Microsoft, qui semble avoir utilisé les InputSprockets pour écrire les drivers de ses manettes SideWinder, bientôt disponibles sur Mac. Le Doc s'est donc contenté de diminuer l'effectif. Maintenant, on est sûr d'une chose : Gil Amelio n'a pas compris que les jeux faisaient vendre des machines (environ 45 % des logiciels Mac achetés par les particuliers sont des jeux). Toujours est-il qu'on a eu chaud.

Le Lucas nouveau est arrivé

Alors que la réédition de "Star Wars" a encore engraissé un peu plus George, LucasArts en profite pour sortir Tie Fighter en collection "budget". Pour nous, les pauvres, quoi. 149 balles, c'est effectivement ce que vous devrez lâcher pour rejoindre le côté mauvais de la force. Toujours dans le genre "la réincarnation existe", Afterlife est du même coup annoncé sur Mac. Vous savez, le sim-âmes un peu complexe vous rappelant que vous n'êtes qu'un sâle pêcheur de... Mais si, vous savez. Ce n'est pas en niant que vous passerez à côté de la punition, on sait bien comment vous êtes.



100 000

En dix jours à peine, 100 000 personnes auraient téléchargé la version shareware de Pod sur le Net. C'est en tout cas ce qu'a déclaré Ubi Soft, et on veut bien les croire. Reste qu'il va falloir des serveurs drôlement solides pour les parties multijoueur sur le Net, voire une version Kali de Pod, et là, on pourra commencer à bien rigoler.100 000 joueurs... Ça fait tourner la tête.



LION
23 JUILLET - 23 AOUT
Cœur : Pour reconquérir l'être aimé, parlez-lui de vos anciennes chaussures.
Santé : Offrez vos reins (surtout le 12).
Vie sociale : Les 2e et 3e décans trouveront un certain réconfort dans la lecture d'emballages de fromage.
Mon conseil : Souvenez-vous qu'une salade de fruits peut parfois sauver une soirée que l'on pensait ratée.

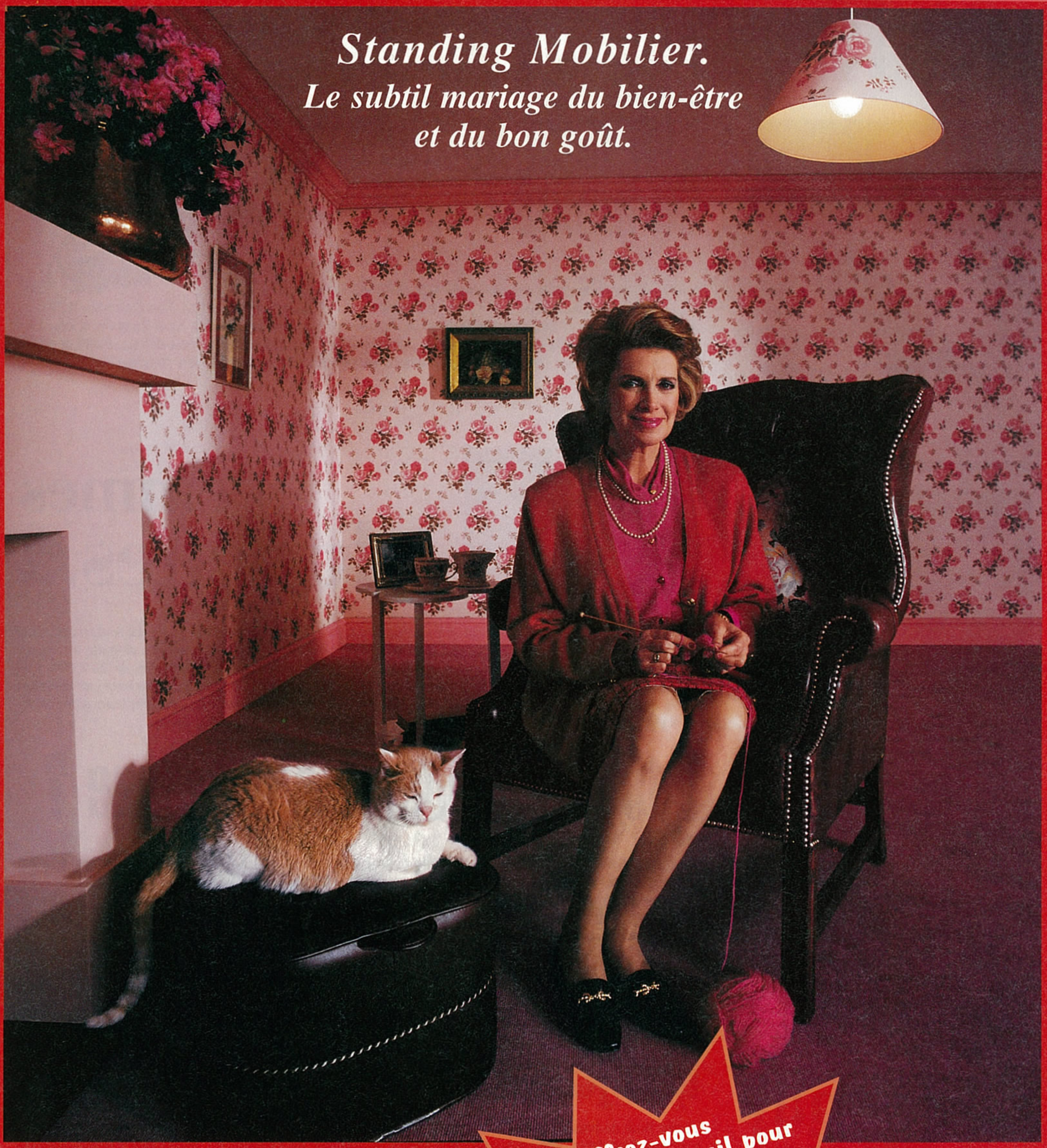
Rendez-nous nos étagères...

Bonne nouvelle pour les joueurs Mac. Les grands éditeurs de jeux viennent de créer un consortium répondant au doux nom de Mesa (MacOS Entertainment Software Association). Les membres actuels ne sont pas moins que Blizzard Entertainment, Bungie Software, Changelling Inc., Graphic Simulations, LucasArts, Mac Play, MacSoft, Parsoft Interactive et Starplay. Bref, que du beau monde. Les efforts de l'association porteront sur la dynamisation de la distribution des jeux en VPC, la lutte contre la diminution des espaces dédiés aux jeux Mac chez les revendeurs et la promotion des jeux disponibles.

Warlords III comme Warlords III



Quand Bob Arctor me demande si Warlord III de chez SSG est moins chiant que les autres, je lui réponds que j'en sais rien, rapport au fait que nous ne disposons que de photos. En plus, c'est pas vrai, ils n'étaient pas chiants du tout, les précédents. En attendant, ce que l'on peut vous dire c'est que la bête tournera sous Direct X 3, à savoir sous Machintruc 95. Toujours dans l'esprit "vous êtes un seigneur de guerre qui n'en a rien à foutre des autres", la principale nouveauté résidant semble-t-il dans le graphisme nettement amélioré. Pour le reste, vous pourrez toujours y jouer à plusieurs, de 0 à 8 pour être précis. Voilà, encore une occasion pour aller vous bourrer la gueule à la taverne du coin, après la bataille.



Offrez-vous ce superbe fauteuil pour 199F** seulement.
En cadeau : Ce magnifique pouf en peau réversible!

SM
Standing Mobilier

* à payer en 1350 mensualités
** offre valable du 02.02.97 au 03.02.97 de 12h à 14h

APL Nestlé France - R.C.S. Meaux B 542 014 428

news

L'âge de raison

On nous annonce la sortie d'un campaign-disk pour le wargame de SSI Age of Rifles. Trois nouvelles campagnes et trente scénarios dans l'époque cruciale située entre 1846 (avènement du percolateur de moules) et 1905 (naissance de ma grand-mère Cécilia). Il me paraît important de vous signaler que, dans ces scénars, on trouve la première bataille de la légion étrangère dans le fort de Camerone où un courageux capitaine manchot, à la tête d'un groupe de 30 hommes, élimina quelque 2 000 Mexicains. Mais qu'importe.



VIERGE
24 AOUT - 23 SEPTEMBRE
Cœur : Pour une fois lâchez-vous, tapez-vous un gnou.
Santé : Attention, 3e décan, vos dents risquent de fondre (surtout le 12).
Vie sociale : N'accordez aucun crédit aux propos que vous tiendront certains ustensiles ménagers.
Mon conseil : Méfiez-vous des gens qui veulent vous tuer (surtout le 12, ceux armés de haches).

Telex

Notre copain Gary Kasparov, champion du monde d'échecs et collectionneur de pingouins, va une fois de plus s'installer à la même table que Deep Blue, du 3 au 11 mai prochain. Ça va encore pousser du buis, tenter le mat, et tout. Rappelons que Deep Blue, l'intelligence artificielle développée par IBM, avait réussi à tenir Kasparov en échec sur une partie. En partie rapide, précisons. Mais tout de même, l'événement avait fait date et Kasparov avait quitté le plateau un peu énervé. Ça va saigner.

Journal Officiel

Tout nouveau label, Multi Media Music (MMM) va se faire fort de rassembler les plus belles bandes originales d'œuvres interactives sur CD audio, de les remixer, de les rallonger et de sortir des inédits. En bonus, chacun de ces CD étant hybride PC & Mac, on pourra y découvrir des tonnes de goodies sur les jeux en question (work in progress, vidéos et textes).



Cinq fois plus que mon nombre de mains

J'avais été emballé par le premier, voici Golden Collection Volume 2 d'Ubi Soft. Le principe reste le même, dix jeux pour le prix d'un : Transport Tycoon, F14 Fleet Defender, USS Ticonderoga, Fields of Glory, Rally, Al Unser Jr, Across the Rhine, Subwar 2050, Steel Panthers et Warriors. Ça en fait plein, mais la moisson est tout de même moins bonne que celle du mois dernier. Petite précision pour les francophones: les jeux sont fournis avec des modes d'emploi en fichiers "readme" en anglais ou en allemand.



Femmes à lunettes...

Lara Croft, déjà lauréate du grand concours de la fille la plus mouillée en milieu souterrain, vient de remporter le grand prix Pixel INA de la catégorie jeux à Imagina. Emblème de toute une génération d'archéologues bikers, Lara, pour mémoire, s'était déjà vendue à plus de 200 000 personnes différentes cette année. Cette histoire sordide s'arrêterait là si Eidos, son souteneur, ne comptait pas la distribuer en lot avec Under the Killing Moon, et au rabais qui plus est. Les compteurs seront relevés à partir du 24 mars.

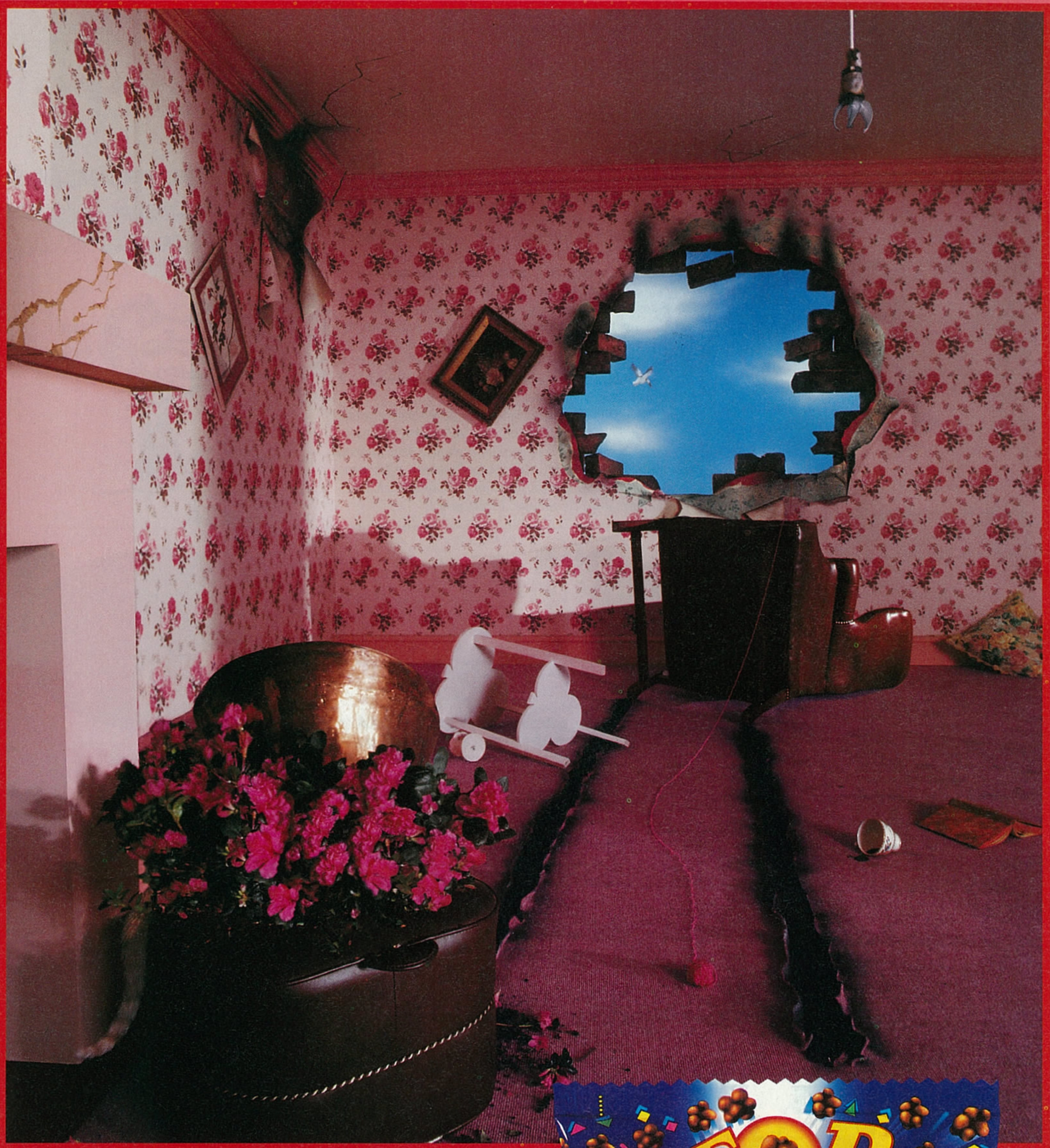
Into the Shadows à la trappe ?

Les choses semblent aller un peu de traviole pour le très attendu Into the Shadows de Scavenger. En effet, Scavenger vient de déposer le bilan. Et maintenant, Frozen Moose, une équipe suédoise composée de nombreux programmeurs qui ont bossé sur ledit projet, souhaite reprendre le développement du titre. L'équipe suédoise détiendrait toujours les droits sur le jeu, mais les ayants droit semblent faire des complications. Le jeu verra-t-il le jour ?

Je suis venu te dire que je suis mort



Vomir. Puer de plus en plus. Perdre des morceaux de soi-même. Être mort, n'est pas bien drôle, surtout quand on a encore la capacité de marcher et de parler, d'agir comme avant. Un mort-vivant, en fait.
C'est ça, Stéphane Morelli est un mort-vivant, tiens. Il s'est fait tuer et il n'ose pas le dire à sa femme. Du coup, les embrouilles n'en finissent plus, d'autant que l'état de putréfaction de Stéphane ne va pas en s'arrangeant.
C'est le point de départ de "Je suis venu te dire que je suis mort", le premier roman d'Olivier Ka. Les anciens de Joystick s'en souviennent sûrement, Olivier, en plus d'être collectionneur de clous, fut l'une de nos illustres plumes, ici même, il y a quelques années, ainsi que dans l'"Éclectique" ou "Abus Dangereux". Un vieux copain à vous aussi, en somme. Son premier bouquin est à mourir de rire, évidemment. Et du coup, c'est peine de mort maximale et incontournable si vous ne courez pas, le 2 avril (date de sa sortie), chez votre libraire pour l'acheter avec des sous.
"Je suis venu te dire que je suis mort", Olivier Ka, chez Poche Revolver Fantastique, éditions Florent-Massot.



Attention, ces petits grains de riz soufflés enrobés de chocolat au lait peuvent paraître inoffensifs, pourtant ils sont à manier avec précaution.
Pour plus de précisions : http://www.crunch.tm.fr/



Nestlé®

Croustille à tout casser.

news

Le retour de Jay

Vous vous souvenez de Jay Wilbur, collectionneur de chiens morts et ancien business-man qui s'occupait des relations extérieures chez Id Software ? Il avait quitté la boîte en décembre dernier, soi-disant pour prendre du recul et jouer avec ses gosses. Bah, le gars Jay est de retour, et il bosse maintenant pour Epic, tout spécialement sur le lancement d'Unreal. Il nous avait pas dit toute la vérité notre ami Jay, hum ? Il était pas parti parce qu'on l'avait débauché, des fois ?



BALANCE
24 SEPTEMBRE - 23 OCTOBRE
Cœur : Surprenez votre partenaire en vous déguisant en veau.
Santé : Un simple bain de pieds peut sauver des vies, pensez-y.
Vie sociale : Confiez aux passants les détails les plus intimes de votre vie sexuelle.
Mon conseil : Et pourquoi pas le mini-golf ?...

Rencontre au sommet

Il fallait pas le louper, ce film. Réunir pour la première fois De Niro et Pacino, voilà une audace qui attise nécessairement les regards et les critiques. Ouf, les deux ténors mènent leur barque avec le talent qu'on leur connaît. Aucun faux pas, "Heat" est un film d'action et de minutie où le sentiment est relégué au rang de figurant. Gendarmes et voleurs se livrent une course-poursuite intense pendant près de trois heures. Le bonheur !
Warner Home Video .





SCORPION
24 OCTOBRE - 22 NOVEMBRE
Cœur : Une histoire troublante pourrait se nouer entre vous et un meuble de jardin : laissez les choses se faire tout naturellement.
Santé : Attention à ne pas mourir le 12. Premier décan, portez des slips.
Vie sociale : Montrez-vous intraitables avec les gens qui veulent vous couper des bras, quitte à vous fâcher temporairement.
Mon conseil : Mangez autant de cailloux que votre emploi du temps vous le permettra.

Boulangère

Fantastique, non ? Le coup de la boulangère d'Aubervilliers, du Minitel et de la boulangère new-yorkaise. Parfois, quand même, nos politiques savent se faire aussi drôles que leurs caricatures ou imitateurs. À tendance super-dépassée et dans le vent. Enfin bref.
En tout cas, notre gars Chirac a tout de même annoncé une baisse de la TVA sur les produits et les services multimédias. La taxe passerait de ses scandaleux 20,6 % à 5,5 petits pourcents bien plus raisonnables. Baisse du prix des CD-Rom, donc. Reste à définir les fameux "services multimédias". Providers Internet ? Et un ordinateur, c'est un produit multimédia ? Un Cyrix 166 ? Une carte 3D ?
Bref, beaucoup de flou autour de cette promesse, mais on se dit déjà que ça serait une drôlement chouette mesure. Si les très européennes instances bruxelloises donnent leur feu vert. Mais pour l'instant, elles veulent pas en entendre parler, alors... Baisser les taxes est toujours d'un compliqué, j'vous jure !

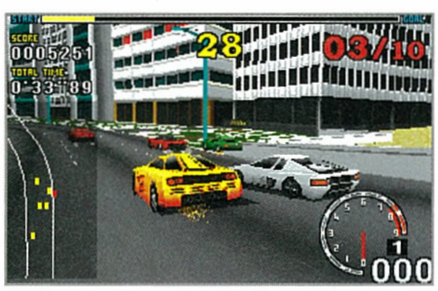


MacSCA on the line

Les utilisateurs de Mac connaissent sûrement déjà MacSCA, un fanzine diffusé sur notre CD-Rom. En plus du numéro 15, que vous trouverez sur le CD de ce mois-ci, MacSCA existe maintenant dans une version on-line. Réalisé par des ados passionnés de jeux Mac, vous trouverez sur leur site des soluces, astuces et autres cheats. Allez donc visiter http://www.mygale.org/11/tcsoft/macsca/ (mais n'oubliez pas de venir voir notre site, aussi).

Telex

Microsoft devrait sortir Close Combat 2 cette année. L'interface devrait rester la même.



Très vite et dans des chameaux

GT Racing 97, un jeu de tires, vous placera au volant des voitures des riches (vous savez, les Testarossa, Porsche 911, Jaguar XJ 220, etc.). Neuf modèles de ces saloperies hors de prix qui polluent et que seuls les émirs peuvent se payer pour frimer et décorer leur garage.
Tout au long des 8 circuits, soit 380 km de routes modélisées en 3D, vous pourrez vous tuer, seul ou à deux (en écran splitté), en vous encastrant dans des arbres, des bus, des camions ou des chameaux (selon le décor). C'est prévu pour juin 97 chez Ocean.

7 courts et 12 longs

Pour la 4e édition des Rendez-vous d'Imagina, le mécénat Seita et Imagina proposent à tous les amateurs de cinoche une rétrospective sur l'utilisation des effets spéciaux au cinéma, du "Faust" de F.W. Murnau (1926) à "Babe le cochon", récent chef-d'œuvre de Chris Noonan (1996). Ça se passera, du 7 au 19 avril, au Carré Seita à Paris (tél. : 01 45 56 69 90), et, du 21 avril au 3 mai, à la Friche de la Belle de Mai à Marseille (tél. : 04 91 11 42 43). Il y aura deux films par jour accompagnés en première partie d'un court métrage, et l'entrée ne sera que de 10 balles. Bon plan. www/seita.fr/mecenat.html





Refroidissement air ou liquide, Speedfight est un concentré de performances : reprises franches, accélérations nettes, laissent sur place toutes les situations délicates. Un freinage puissant et progressif couplé à un système anti-levée et le Speedfight conserve à



chaque seconde une adhérence parfaite de la roue avant.



Crédit photo : Valentin audiovisuel *Refroidissement air - **Refroidissement liquide

MAINTENANT, ON ARRÊTE DE JOUER !

PEUGEOT MOTOCYCLES RECOMMANDE Esso

PEUGEOT MOTOCYCLES SYSTÈME QUALITÉ CERTIFIÉ ISO 9001

PEUGEOT

Peugeot Motocycles-Mandeure 25706 Valentigney Cedex

Il a la formule !

Ils ont oublié d'être cons, les gars de chez Ubi. Dans les magasins de jeux est désormais vendu au prix pas con de moins de 30 balles, la soluce de Zork Nemesis. C'est pas cher, et en plus le livret est beau, bien illustré, complet. Comble du pas con, à dater de ce jour, les gens qui s'achèteront le jeu y trouveront gratos le fameux guide. Et moi, je dis bravo, bravo pour nos machines. Bravo de faire reculer la connerie chaque jour un peu plus.

GEMEAUX
22 MAI - 21 JUIN
Cœur : Evitez d'aller à cette soirée du 12 accompagné de votre frère et de son poney.
Santé : Votre frère vous conseillera le 25 de vous faire circoncire l'anus, c'est un avis à ne pas négliger.
Vie sociale : Agressez les frères des gens, baffez-les et ceci n'importe où.
Mon conseil : N'autorisez aucun membre de la Poste à pénétrer chez vous s'il brandit une boîte de thon.

Ça existe



Ça s'appelle Riot. Ce sera un jeu de sport futuriste, mix bizarre de football américain, de basket, de hockey et de jeu de baston, avec des coups spéciaux à la Street Fighter. Faudra se foutre sur la gueule avec des plasma-ball, seul ou en réseau jusqu'à huit. Et c'est Psygnosis qui nous pond ça, pour PC et PlayStation.

MacOS 8

Histoire de tout embrouiller, Tempo, le prochain MacOS (à ne pas confondre avec Rhapsody), sera numéroté MacOS 8, alors qu'initialement, il devait s'appeler MacOS 7.7. C'est justifié dans la mesure où il intègre une bonne partie des fonctionnalités du défunt Copland (alias MacOS 8 !), notamment en ce qui concerne les aspects graphiques, et un Finder natif PowerPC (enfin !). En attendant, MacOS 7.6 se vend bien et, comble du bonheur, fonctionne pas mal du tout... Bon. Ben moi, je vais prendre un Café 6.9 avec un Sucre 7.3, en attendant la Sucrette 8.34 promise pour cet été...

Delphine : 1 Yvan : 0

A l'heure où "Didier", le film d'Alain Chabat, fait un véritable tabac dans les salles, le film de Farrugia, son comparse des Nuls, sort ce mois-ci en vidéo. Chronique d'une aventure banale, ce film frappe pas très fort, mais assez souvent juste. Ça sent le vécu ! Dans cette mise en scène sarcastique mais néanmoins d'une grande tendresse, nous assistons aux débuts houleux d'une vie de couple entre Delphine, donc, et Yvan. Les aléas de cette vie à deux, les copains, les copines et la famille sont prétextes à des situations gentiment drôles, et à d'autres qui le sont beaucoup moins, mais dans lesquelles, de toute façon, chacun a le droit de se reconnaître. On ne va pas crier au chef-d'œuvre, c'est une réalisation moyenne. Néanmoins, tout fan avoué des Nuls se doit de la posséder.
TF1 Vidéo.



Foire du tout au tout

Mais quel est donc le PPCM entre le cinéma, l'information, la publicité, le commerce, l'industrie, les loisirs, la philosophie et l'éducation ? Ben, le premier festival virtuel organisé par.... zut, le fax est illisible... dans la ville de... saletés de caractères sanscrits !... à la date du 8 avril ou le jour de la saint Emérie, je sais plus, arrêtez de m'embêter avec ça !

2 fourchettes, une ici et une là



J'en connais pas mal qui se planteraient volontiers des fourchettes dans les oreilles plutôt que d'aller faire un tour du côté de chez www.club-internet.fr/depechemode. C'est à cette adresse qu'ils risqueraient de découvrir "Ultra", le dernier album de Depeche Mode, présenté en RealAudio sous forme d'extraits d'une minute, plus trois titres dans leur version intégrale. Je vous épargnerai mon avis sur ce merdique ersatz de soupe à deux balles et m'en vais de ce pas me planter des fourchettes dans les oreilles.



Telex

Alors, un petit coup de classement anglais, là. Début mars, Alerte Rouge était toujours au top des ventes de CD-Rom PC, suivi par Tomb Raider, puis Encarta '97, FIFA '97 et Championship Manager 2 '96/'97. Ça nous fait un Virgin, deux Eidos, un Microsoft et un Electronic Arts. Bravo.

Joli bateau...

Sortie annoncée chez Interplay de Power Boat, un simulateur de navigation de plaisance fluviale (monocoques ou catamarans) développé par Eastpoint Software qui vous emmènera dans un somptueux monde en full 3D tout autour du globe.





La terre est ronde, mais ma bourse plate

Encore une idée pas con, et cette fois des gars de Sierra : trois titres et toujours pour moins de 100 balles viennent agrandir la famille des Sierra Originals. Ce coup-ci, c'est Torin's Passage, 3-D Ultra Pinball et Command : Aces of the Deep qui sont bradés, grand bien fasse à nos porte-monnaie. Mais qu'est-ce que le mien est plat depuis que les impôts m'ont tondu.

CAPRICORNE
22 DECEMBRE - 20 JANVIER
Cœur : Acceptez les avances homosexuelles de Roger.
Santé : Ablation du foie le 12, cancer le 15, yeux crevés le 20.
Vie sociale : Ne parlez plus à vos collègues de bureau, ils vous détestent.
Mon conseil : Le suicide peut parfois guérir bien des maux.

Telex

Les boss ont la bougeotte. Celui de 7th Level, George Grayson, vient de quitter son poste. Il est remplacé par Donald Schupak. Je dis ça pour la femme de George : s'il vous dit qu'il va au bureau, c'est du pipeau, ne le croyez plus, il fait semblant, il va se pinter au pub du coin avec ses nouveaux potes chômeurs.

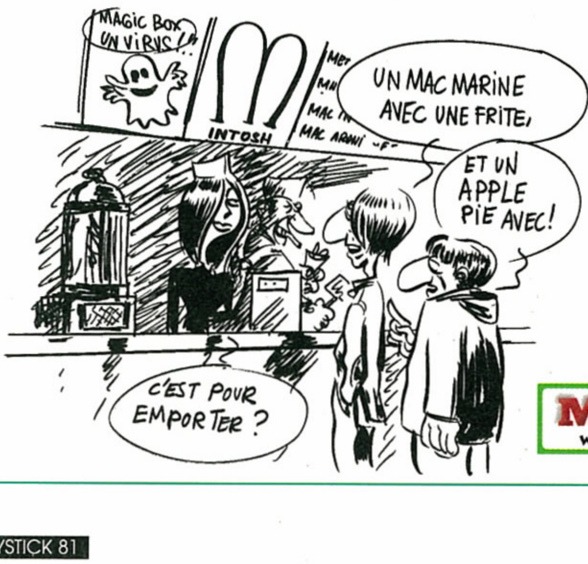
Internet se taille une plume

Club-Internet vient de lancer un site www entièrement consacré aux livres et à Internet. Réalisé par l'équipe du fournisseur, le site "Des souris et des plumes" sera présenté sous la forme d'un livre électronique respectant le format d'un écrit (préface, chapitres, quatrième de couverture). Ce mois-ci, on pourra y trouver entre bien d'autres choses une interview (exclusive) du ministre Philippe Douste-Blazy, un petit jeu ressemblant au cadavre exquis, un zoom sur les bibliothèques virtuelles et un article à propos de la dernière biographie en date sur Mishima.

Hélène et les programmeurs

C'était le feuilleton du mois de mars. Le 11, David Perry, boss de Shiny Entertainment et meilleur ami de tous les journalistes de la Terre, annonce que Toby Gard et Paul Douglas vont quitter l'Angleterre pour le rejoindre et bosser avec lui en Californie. Toby et Paul, vous les connaissez pour les avoir croisés dans un CD-Rom de Joystick : ce sont les deux auteurs principaux de l'ultra best-seller Tomb Raider.
Core, la société de développement chez qui les deux coyotes officient, dément l'information avec véhémence. On les comprend.
Le 12 mars, Jeremy Smith, le patron de Core, admet finalement que Douglas et Gard (c'est Paul et Toby, vous suivez ?) vont effectivement quitter sa société, mais qu'il est sûr à 90 % qu'ils n'iront pas chez Shiny... Il en profite pour préciser que ce double départ n'aura pas d'incidence sur Tomb Raider 2, puisque nos deux lascars ne s'en sont pas occupés du tout, tout décidés qu'ils étaient à quitter la boîte depuis un moment, apparemment.
David Perry a finalement trouvé cette histoire plutôt amusante, et prétend qu'elle permet de mettre en lumière la vraie nature de Toby Gard et Paul Douglas : ils ne sont intéressés que par l'argent, alors que lui veut des collègues vraiment fiables. Ils lui auraient promis de venir rejoindre Shiny, mais se sont finalement ravisés parce qu'on leur faisait une proposition plus alléchante ailleurs...
A l'heure où nous mettons sous presse (ça fait journal de dire ça, on imagine les rotatives et tout...), nous ne savons pas encore où ces deux innocents, sujets à toutes les convoitises, vont émigrer.

Engagez-vous

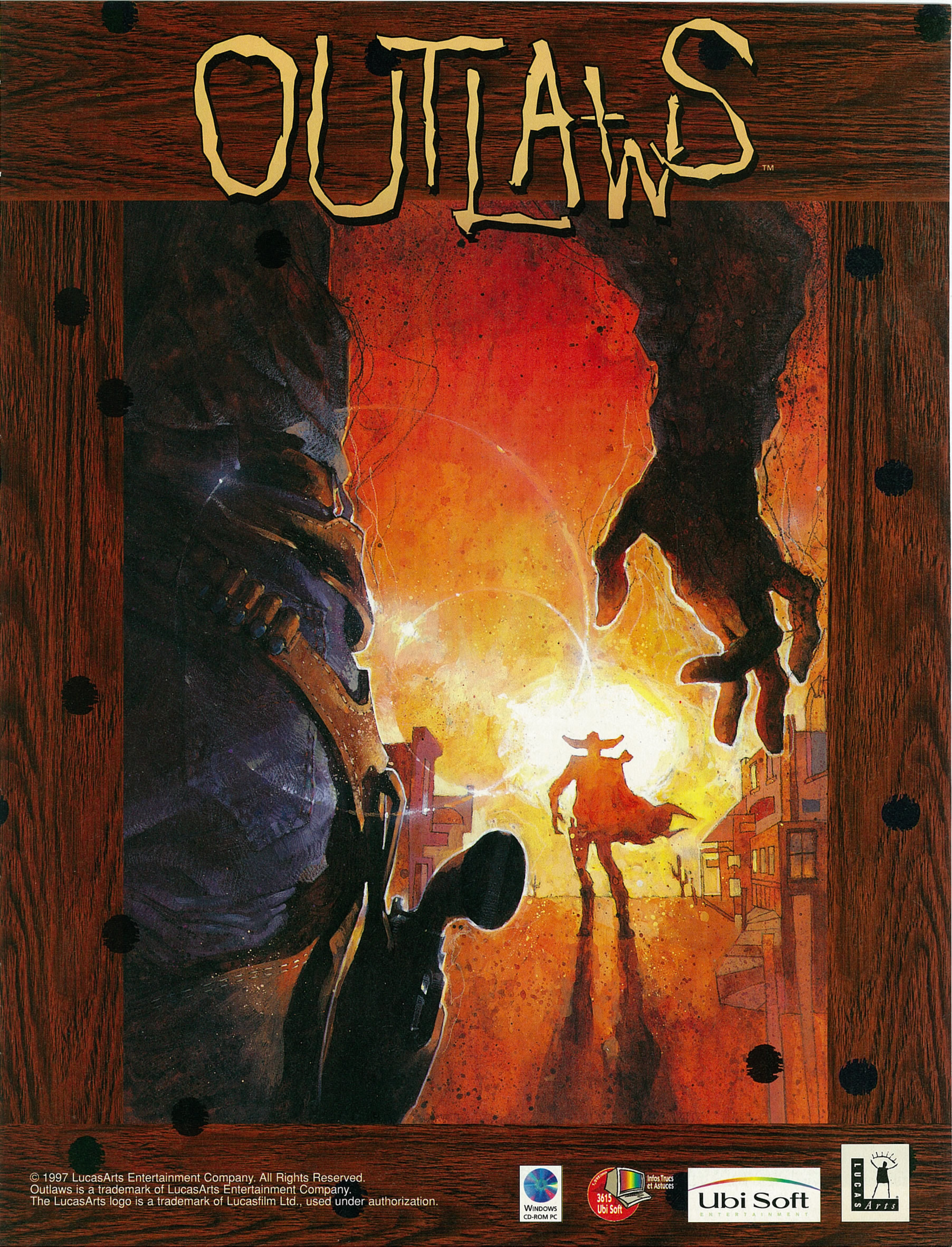


Après les Mac Evangelists, voici les Mac Marines ! Agacé par les attaques incessantes de la presse envers Apple, un groupe d'utilisateurs a créé un site Web et invite les utilisateurs à se battre pour le Mac. Vous y trouverez une tonne d'infos positives sur Apple, ainsi qu'une foultitude de liens vers d'autres sites concernant le Mac. Vous pouvez également vous abonner à la mailing-list. Déguisez-vous en Rambo et visitez http://www.macmarines.com. Et, comme dirait le commandant Sylvestre, beuuuuuuaaaaahhhh !

Mac Marines
WE'RE FIGHTING BACK FOR THE MAC!

Fais feu de tes missiles sur le blaireau, Maurice !

F22 Lightning 2 sort enfin en version française intégrale (doc, voix, paysages). Voilà, c'est tout.


OUTLAWS™
© 1997 LucasArts Entertainment Company. All Rights Reserved.
Outlaws is a trademark of LucasArts Entertainment Company.
The LucasArts logo is a trademark of Lucasfilm Ltd., used under authorization.
WINDOWS
CD-ROM PC
3615
Ubi Soft
Infos Trucs
et Astuces
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
LUCAS
Arts

news

Sega fait bûcher Psygnosis

Quand il s'agit de programmer sur PC, il semblerait que nos copains les Japonais aient un peu de mal à cracher du code performant. Ainsi, c'est Psygnosis qui va se charger d'adapter Manx TT, le jeu de motos de Sega, sorti en arcade il y a un moment. Sega aurait déjà réalisé une conversion, mais aurait jugé le résultat peu satisfaisant. Quand on connaît l'expérience acquise par Psygnosis quant à la réalisation de jeux de course (WipEout XL, Formula One, Destruction Derby 2...), on peut avoir confiance.



CANCER
22 JUIN - 22 JUILLET
Cœur : L'âme sœur pourra être rencontrée morte sur le bord de l'autoroute A13 le 20
Santé : L'absorption de Mercure pourra être envisagée vers le 2
Vie sociale : Le 17 sera une bonne période pour brûler des bègues à l'aide d'une cigarette
Mon conseil : Envisagez une donation des organes de votre chien et leur envoi vers le Zaïre le 7 et le 8

W@rp Hunter

Nous n'avons eu que quelques photos, malheureusement. Ces quelques images du prochain jeu Sun Soft annoncent peut-être un charmant mélange des genres. À ce qu'on dirait, c'est un jeu de réflexion – un descendant de Tetris –, et ça a un arrière-goût d'arcade et d'Asteroïd. Champ de mines, astéroïdes de couleur à détruire avec des bombes assorties, le tout avec le flip du compte à rebours qui vous colle au train. W@rp Hunter devrait sortir en avril sur PC.





Noir





Comme Jack n'a pas de Tatoo, Marjorie s'inquiète. Il n'a pas donné de signes de vie depuis plusieurs jours et c'est pas son genre. En plus, ça se passe dans les années 50, du coup il n'a même pas de téléphone cellulaire. Jack est donc sûrement mort. Vous, vous êtes détective privé et ça tombe bien, vous allez pouvoir enquêter comme un vrai – sauf que c'est pour de faux, rapport que c'est un jeu. Ça s'appellera Le Noir, une aventure dans un univers de polar noir comme la peau de Lola Rastaquère avec six affaires à résoudre, développée par Mainstream Interactive.

Salon de la maquette

Le 18e salon mondial de la maquette et du modèle réduit et du jeu de simulation et du titre à rallonge se tiendra comme d'hab' à la Porte de Versailles du 5 au 13 avril. Comme tous les ans, on pourra y découvrir les animations traditionnelles : wargames (boum-boum), hélicoptères (tchitchitchi), bateaux (mhuu mhuuu) et gniards (boum-boum, tchitchitchi, mhuu mhuuu, ouuuuin !). Moi, je dis : "chouette".

Telex

Werewolf, c'était l'un des deux CD du titre Werewolf VS Comanche développé par Novalogic et édité par Ubi Soft. Le soft nous plaçait aux commandes d'un hélicoptère d'assaut russe, le Kamov KA-50. Cool, il ressort pour moins de cent balles dans la collection des Classiques d'Ubi. Ca vaudrait presque le coup d'arrêter de fumer pendant cinq jours..



TAUREAU
21 AVRIL - 21 MAI
Cœur : Vous vous ferez plaquer le 2, 7 ,8 et 9 et peut être aussi le 10
Santé : Une faute d'inattention amènera un chirurgien à vous greffer des couilles de lapin le 5 ou peut être le 8
Vie Sociale : Envisagez le retour de la monarchie pour le 10
Mon conseil : Le 5 sera une bonne date pour planter des ours dans votre jardin

Virgin voit rouge

Monsieur Virgin s'est vachement fâché avec monsieur ELSPA*. Du coup, ils se causent plus et Virgin veut plus faire partie de sa bande. Motif de la dispute : une lettre du ELSPA à tous ses membres leur signifiant son impuissance à poursuivre en justice les éditeurs qui commercialisent des scénarios-disks de jeux dont ils ne possèdent pas la licence.

C'est tout particulièrement ACE, éditeur de Are You Ready & Alert (scénario-disk non officiel pour C&C et Alerte Rouge, testé dans le Joy 80) que Virgin a dans le collimateur. La firme a déjà investi 300 000 francs dans une action en justice contre cet opportuniste. Pendant ce temps, on apprend qu'un second scénario-disk tout aussi officieux, intitulé Red 6, est en cours de développement chez Far East. Monsieur Virgin n'a pas encore fait de commentaires, mais on l'imagine facilement en train de taper de ses petits poings sur les murs de son bureau en grommelant que tout le monde il est méchant.

En tout cas, Virgin est la première firme à quitter la toute puissante ELSPA pour des raisons autres que financières.

* European League of Software Protection Agency


Atlantis
SECRETS D'UN MONDE OUBLIE
Vous venez
de faire
le premier pas…
…au second, vous n'en reviendrez pas!
OMNI 3D
OMNI SYNC
Jeu d'aventure pour PC ou Mac
distribué par
BMG INTERACTIVE
CRYO INTERACTIVE ENTERTAINMENT
Cryo hot-line : 08 36 68 36 82 (2,23 frs / min.)

news

Tranche de pomme

Grand nettoyage de printemps chez Apple : le 14 mars, le Dr Amelio annonçait le détail de son plan de restructuration. D'ici quelques jours, la Silicon Valley va compter 2 700 demandeurs d'emplois supplémentaires (sans compter environ 1 400 intérimaires et sous-traitants). La société réoriente sa stratégie et abandonne les projets annexes. Si les Game Spockets vont continuer d'exister, aucune nouvelle version ne sera développée. Les jeux utilisant ces routines fonctionneront donc uniquement sous MacOS et dans la Blue Box de Rhapsody. Apple continuera de travailler avec les licenciés actuels de la Pippin, mais ne produira pas de machine sous son nom. La gamme Performa continue, avec notamment de nouveaux produits qui sortiront au printemps prochain. En revanche, le nom "Performa" est abandonné au profit de PowerMac. Pour finir, afin de ménager le porte-monnaie et d'éviter d'embrouiller le client, il n'y aura qu'une seule mise à jour majeure de MacOS l'été prochain (au lieu de deux prévues initialement). En revanche, il y a toujours deux versions de Rhapsody (Premier et Unified) prévues en 1998. Les analystes semblent satisfaits de ces mesures, les développeurs aussi. Espérons que les consommateurs y trouveront leur compte.

RDV sur Compu

Va y avoir une télé-conférence sur Compuserve. On y sera, nous, les gars de Joy, au complet (si tout le monde a décuité du bouclage) pour dire des gros mots du genre "z-buffer" ou pire "pénis" et donner notre point de vue et image du monde sur les jeux vidéo qu'on aime ou qu'on beurk, rapport que c'est notre passion, les jeux vidéo. Le rencard, c'est le 2 avril à 18 heures sur JV Forum. Soyez-y nombreux, les copains, sinon on va s'emmerder ferme à dire des gros mots tout seuls.



King's Quest VIII

Après une petite escapade vers Phantasmagoria, Roberta Williams, fondatrice de Sierra, retourne à ses vieilles amours : la saga des King's Quest. Et ce huitième volet s'annonce bigrement bien. Le jeu rompt avec le style éculé de la série pour vous plonger dans un univers entièrement en 3D. Les premières images sont plutôt alléchantes. Promis, dans un énorme dossier consacré à Sierra le mois prochain, nous reviendrons en détail sur le sujet.



Simulateurs, la compile

Deuxième de la série des compiles Golden, la Golden Collection est spécialement axée sur les simulateurs. On trouve ainsi dix jeux, et non des moindres, tels que Steel Panthers, Transport Tycoon, Fleet Defender et l'illustre Subwar 2050. C'est très chiant à installer sous Windows 95 (rapport au manque d'interface), mais en potassant la doc (en cinq langues), vous pourrez toujours devenir polyglotte à peu de frais.



BELIER
21 MARS - 20 AVRIL
Cœur : Le nain est fourbe, ne lui faites pas confiance.
Santé : Cessez-donc ce régime sans clous !
Vie sociale : Trouez le bide de ceux qui osent vous contredire.
Mon conseil : Sortez les poubelles.

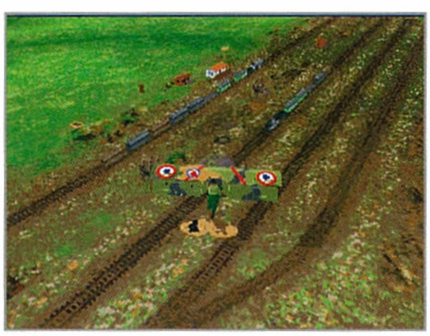
http: fnac.fnac.fnac.

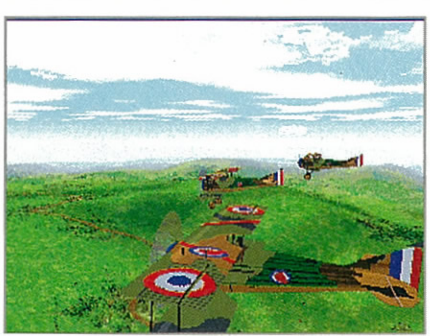
La Fnac, premier distributeur de ce qu'ils appellent eux-mêmes "biens culturels", et IBM, constructeur de biens culturels, viennent de se mettre d'accord pour monter un serveur Web ouvert à tous. Ouf, ça m'aurait plutôt emmerdé d'être obliger d'acheter ma place pour Slayer à la Fnac et un Aptiva du même coup.
Bon sinon, le site offrira la possibilité d'acheter des billets ou de les réserver, et on pourra aussi y acheter on-line des CD, des K7 et d'autres trucs qu'on trouve habituellement dans les magasins de la chaîne. À noter que ce site héberge actuellement un très intéressant débat sur la censure avec interventions d'écrivains quotidiennement bâillonnés comme Faraz Sarkouhi, Yasar Kemal, Dong Thu Huong et même Aung San Suu Kyi. Http ://www.fnac.fr



Red Baron 2

En voilà une nouvelle qu'elle est bonne. L'annonce d'un nouveau Red Baron. Aux commandes d'un biplan de la guerre 14-18, vous allez à nouveau écumer le ciel et engager des duels de haute-voltige "à l'ancienne". Cette fois, Dynamix ne s'est pas contenté de garder un bon vieux concept et de l'améliorer (décors S-VGA, jouabilité haut de gamme). Ils ont accru l'intelligence artificielle des ennemis et renforcé le réalisme historique, tout en gérant les missions de façon aléatoire. Le personnage progresse au fur et à mesure de ses vols, et peut se voir confier des responsabilités de meneur d'équipe. Cet aspect évolutif ouvre de nouveaux horizons : gestion d'escadrille, planification des missions, etc. Bon allez, je n'en dis pas plus pour le moment, et vous invite à découvrir le mois prochain notre reportage exclusif. D'ici là, allez jeter un œil au site Web de Sierra (www.sierra.com), où vous pourrez télécharger la version complète de Red Baron, histoire de vous mettre l'eau à la bouche...





Dans une tombe et sous la lune

Tiens, ils sont pas cons non plus, les gars de chez Eidos : jusqu'au 30 avril sera mis en vente un coffret série limitée "Imagina" contenant Tomb Raider et Under a Killing Moon au prix intelligent de moins de 350 balles. Bon, je vous épargnerai les poncifs sur les innombrables qualités de Tomb Raider, mais je me fendrai de quelques superlatifs en ce qui concerne Under a Killing Moon. Cette aventure vieille de trois ans n'a pas pris une ride et même, cas rarissime dans les jeux vidéo, elle s'est bonifiée avec l'âge puisque le moteur, un petit peu lent à l'époque, tourne à merveille sur Pentium. Deux bons jeux pour le prix d'un, c'est pas cher, donc ça peut pas être con.

Flight Sim's fans

Un nouveau pack destiné aux fans de Flight Simulator devrait sortir le premier avril aux States, et ce n'est pas un april's fool. Le pack en question, édité par Micro Star, proposera une vingtaine d'avions modernes dont le F-14 Tomcat, le F/A-18 Hornet et le F-1 Eagle. Nous ne savons pas encore s'il débarquera en France, ni quand.

Telex

Mindscape France annonce la sortie de trois titres SSI en francais. Il s'agit de Steel Panthers 2 (youpi !), Warwind (euh...), et Star General (....). Et ils nous demandent de bien vous préciser qu'en règle générale, les add-on anglais ne sont pas compatibles avec les jeux en VF.

Des chiffres

Allez, je sais que vous adorez les chiffres. Dans quelles proportions les ordinateurs compatibles PC sont-ils implantés dans les foyers français ? Vous vous posez la question tous les jours. Et les consoles de jeux ? 9a vous turlupine. Et dans les autres pays, comment ça va pour eux ? Une récente étude américaine nous donne quelques chiffres intéressants. Vous allez aimer.

En France, 22 % des foyers sont équipés de PC, et 26 % de consoles.

Aux États-Unis, 36 % de PC, et 38 % de consoles.

En Allemagne on n'est pas trop consoles : 30 % de PC, 10 % de consoles.

En Italie, 22 % de PC et 13 % consoles.

Chez nos potes les Grands-Bretons, 26 % de PC et 18 % de consoles.

En Suède, 27 % de PC et 14 % de consoles.

Au Japon, c'est l'inverse, on s'en doutait, 26 % de PC et 46 % de consoles.

Pratiquement un foyer sur deux fait "bip-bip" avec un joypad entre les pattes. Dingue...

2 nouveaux jeux made in BMG





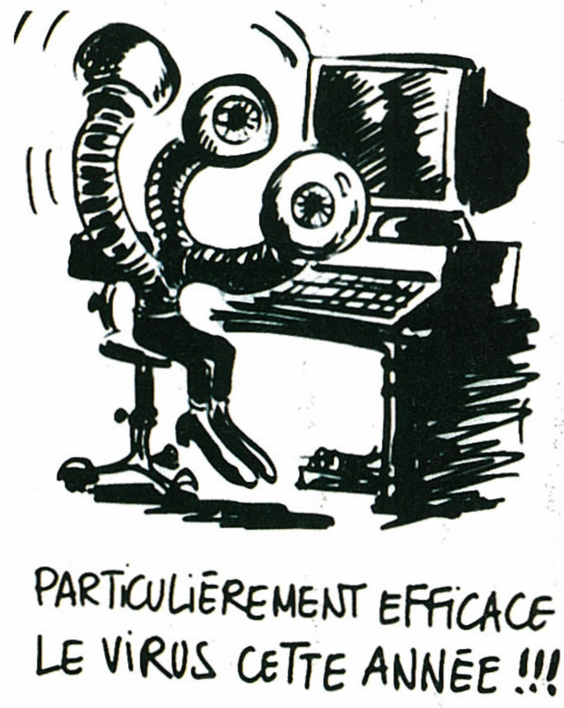
Sortie de deux jeux distribués par BMG. Exhumed, de Lobotomy Software, retrace une sombre affaire se déroulant de nos jours dans la Haute-Egypte et utilise le moteur de Duke Nukem 3D. Moomin, de Tati Mixedia, est une aventure interactive pour les plus jeunes mettant en scène nos potes les hippopotames du dessin animé du même nom. Comme dans Microsoft Office, on y trouvera plusieurs modules comme un séquenceur, un atelier de scénographie et un logiciel de mise en page pour créer ses cartons d'invitation de Moomins.

news



Mon copain Harry

Tout fout le camp dans la vie d'Harry. Son boulot le gave profond, sa femme l'a quitté – elle ne sait même pas pourquoi – et ses enfants le boudent, car il est trop négligeant. Puis il croise le chemin de Georges, jeune trisomique, et sa vie bascule. La joie de vivre de georges est contagieuse et Harry est contaminé. Voyant la vie sous un autre angle, il repart à la conquête de ses amours. Après "Toto le héros", Jaco Van Dormael réalise à nouveau un chef-d'œuvre, aux antipodes de "Rainman" ou de "l'Éveil". Loin d'être une démonstration indécente, "Le Huitième Jour" est un hymne à la vie.
Polygram Video.



Mcafee sauve le monde

(une fois de plus)

Mcafee, le premier éditeur de logiciels antivirus (Afee, ça commence par un A), vient de découvrir un nouveau virus s'attaquant à Linux et qui s'avère particulièrement dévastateur lorsque des utilisateurs se connectent en mode "administrateur" (pour jouer à Doom, par exemple). Dès le lendemain de leur découverte, les laborantins informatiques du lieu mirent au point un soft éradicant la bête et en offrirent une version téléchargeable gratuitement et, comble de la générosité, conçue pour profiter à tous (Dr Emile Norton, Professeur Sam Intercept et Theodore Bav). L'épicentre de la contagion aurait été triangulé dans la zone Santa Clara aux États-Unis. Le logfciel de dépistage est téléchargeable au http ://www.macafee.com ou en écrivant à : Mcafee, 2710 Walsh Avenue, Santa-Clara, USA.

Des sous pour Acclaim

On connaît les déboires financiers d'Acclaim l'an passé. Les choses semblent aller un peu mieux aujourd'hui. En tout cas, la société a désormais quelques plans pour l'avenir. Un placement privé de 50 millions de dollars leur est tombé dessus, et leur copine la banque de New York a daigné lâcher du mou. Monsieur Acclaim les a apparemment persuadés qu'il allait bientôt sortir des tonnes de super jeux, qu'ils s'en mettrait plein les fouilles et rembourserait tout le monde rubis sur l'ongle. Et avec le sourire.

Des 3Dfx en arcade

Les nouvelles bornes d'arcade de Taito, le Taito Wolf System, intégreront les chips graphiques développé par 3Dfx. C'est tout bénef' pour Taito : intégrer des éléments PC dans des bécanes d'arcade revient nettement moins cher que de construire une machine spécifique.
Accessoirement, cela facilitera peut-être l'adaptation des jeux d'arcade qui utiliseront le Taito Wolf System sur PC avec cartes 3Dfx.

CAPRICORNE
22 DECEMBRE - 20 JANVIER
Cœur : Acceptez les avances homosexuelles de Roger.
Santé : Ablation du foie le 12, cancer le 15, yeux crevés le 20.
Vie sociale : Ne parlez plus à vos collègues de bureau, ils vous détestent.
Mon conseil : Le suicide peut parfois guérir bien des maux.

Telex

BMG Interactive France et Cryo Interactive Entertainment s'allient pour assurer la distribution de Atlantis, Riverworld et Dreams to Reality. (Non, on n'a pas enquêté pour savoir ça , comme à "Libé", on a un fax !)

À vendre

Encore des histoires de gros sous, d'éditeurs qui migrent, émigrent et passent de main en main. Aujourd'hui, c'est au tour de Virgin Interactive Entertainment de se faire bousculer.
On se souvient que l'éditeur avait été racheté par le géant média ricain Viacom. Et paf, Viacom vient d'annoncer qu'il revendait Virgin à qui n'en veut. Comme ça, avant la fin de l'année.
Inutile de foncer vider votre plan d'épargne logement, vos tirelires et votre épargne Écureuil : le prix de vente devrait comporter beaucoup trop de zéros pour nous autres, les vrais gens. Des zéros en dollars, en plus.

Sale temps pour les pirates

Cela faisait un bon moment qu'ils tiraient la gueule, chez Nintendo. Précisément depuis que des p'tits malins fabriquaient en Asie du Sud-Est des copieurs permettant de pomper des cartouches Super Nintendo sur disquette. Rien que pour l'année 94, la perte induite a été estimée à près de 15 milliards de francs. Moi aussi, si on me chourrait 15 milliards, je tirerais la gueule... Bonjour le découvert.
En 1993, Nintendo a piqué sa grosse colère et déposé une plainte internationale. Résultat en France : au terme d'un procès de trois jours, dix-huit prévenus ont été condamnés pour contrefaçon, débit, détention et complicité de contrefaçon de jeux Nintendo. Des peines d'emprisonnement de 2 à 5 mois avec sursis, assorties de centaines de milliers de francs d'amendes et de dommages et intérêts au profit de Nintendo, ont été prononcées par le Tribunal correctionnel de Paris. Cette affaire a également conduit au démantèlement d'importants groupes pirates internationaux dont Paradox et Fairlight.
Cette décision pénale est une première en France dans le domaine de la contrefaçon et du droit de la Propriété intellectuelle concernant les jeux vidéo, et les pirates ne seront désormais plus à l'abri de l'épais brouillard juridique qui entourait ce genre de pratiques. La grande tempête approche, retour à l'Ile de la Tortue.

SAGITTAIRE
23 NOVEMBRE - 21 DECEMBRE
Cœur : Le calme plat, hormis une aventure scabreuse avec un pingouin mort.
Santé : Il est grand temps de faire trancher cette jambe disgracieuse.
Vie sociale : On vous déteste de plus en plus, courage !
Mon conseil : Rentrez donc chez votre mère.



Une page de pub

Dommage que les pubs comparatives soient interdites en France. Voici deux exemples de celles publiées actuellement dans la presse américaine. C'est simple et amusant. Espérons qu'en plus, ce soit efficace.

L'AVENTURE QUI VOUS PLONGE AU CŒUR DE L'IMAGINAIRE



PRODUCTEUR EXÉCUTIF **ROBERT DE NIRO** ET **JANE ROSENTHAL**

EFFETS SONORES ET MUSIQUE **STEVEN TYLER** ET **J. PERRY** D'**AEROSMITH** DIRECTION ARTISTIQUE **MARC RYDEN**

VOUS ALLEZ DÉCOUVRIR LES SECRETS D'UN VISIONNAIRE DE GÉNIE, UNE INCROYABLE MACHINE ET UNE DEMEURE REMPLIE D'ÊTRES EXTRAORDINAIRES. IL FAUDRA PENSER JUSTE, RÉAGIR VITE ET FAIRE APPEL À TOUTE VOTRE INSPIRATION POUR REMETTRE EN ROUTE LA MACHINE DE LA CRÉATION ET RESTAURER LE POUVOIR DES NEUF MUSES. PLONGEZ AU CŒUR DE L'IMAGINAIRE, PLONGEZ DANS L'UNIVERS DE 9.

SORTIE DE LA VERSION PC CD ROM EN FRANÇAIS LE 9 AVRIL 1997

TRIBECA INTERACTIVE

3615 GT Interactive*   Ligne GT : 08 36 68 14 11*

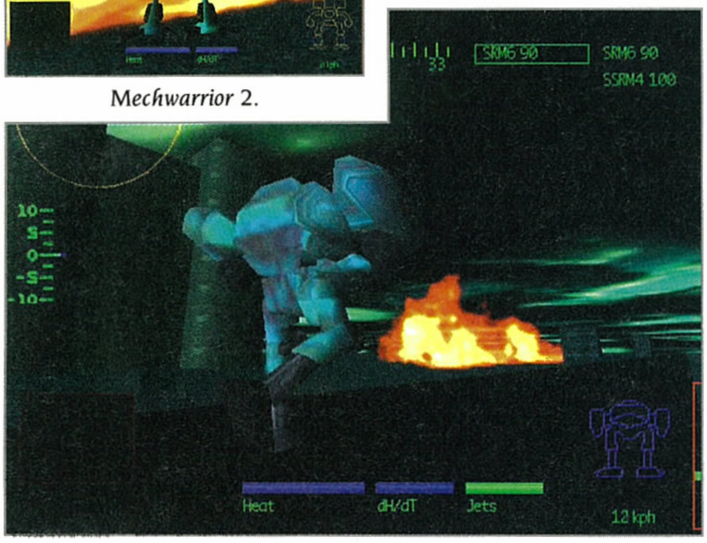
GT INTERACTIVE SOFTWARE FRANCE

*2,23fr/min.

Ça se précise !



Mechwarrior 2.



Rendition, Power VR ou 3Dfx ? Pour ma part, le choix risque d'être vite fait. Si je n'ai pas une 3Dfx tout de suite, je pète tout, je tue Robert, je bouffe tous les poissons rouges du centre Cousteau, j'explose la tronche du premier venu, je fume toute la réserve de clopes du café d'en face et je fous le feu chez Robert, au cas où il ne serait pas tout à fait mort. Bref, une 3Dfx ou rien, tel pourrait être ma devise ! Question de vous tenir au courant de ce qui se prépare, voici la liste des jeux en développement ou en cours d'adaptation, ainsi qu'un panel de photos de ceux sur le point de sortir. Bon, assez tergiversé... Il est où, ce con de Robert ?

NOM DU JEU	DEVELOPPEUR	PLATES-FORMES
A-10 2 Tank Killer	Sierra	WinGlide
Adventures on Lego Island	Mindscape	D3D
Aeon Flux	Cryo	D3D
Agile Warrior	Black-Ops Entertainment	D3D
Aqua'Tak	Criterion	RenderWare
Assault!	Analog Entertainment	SurRender
Banzai Bug	Gravity	D3D
Barb Wire	Cryo	WinGlide
Battleground	Sony Interactive	WinGlide
C.I.N.D.-E 1.4	Above the Garage	D3D
Chasm	Action Forms	DOSGlide
Condemned	Probe	D3D
Confirmed Kill	Eidos Interactive	D3D
Cyberdome	Above the Garage	D3D
CyberGladiators	Dynamix	WinGlide
CyberPuck II	Cerebus Software	SurRender
Cyco	Cerebus Software	SurRender
Dark Vengeance	Reality Bytes	D3D
Deathtrap Dungeon	Eidos Interactive UK	DOSGlide
Demon Driver	Haiku Studio	WinGlide
Descent 2: The Infinate Abyss	Parallax	DOSGlide
Die Hard Trilogy	Probe	D3D
Dreadnought	Ocean UK	DOSGlide
EF2000	Digital Image Design	DOSGlide
EF2000 Tatcom	Digital Image Design	DOSGlide
Falcon 4.0	Spectrum Holobyte	3DR
Flight Unlimited 2	Looking Glass	WinGlide
Flying Corps	Rowan	D3D
Flying Nightmares 2	Eidos Interactive	D3D
Formula 1	Bizarre Creations	WinGlide
FX Fighter Turbo	Argonaut	WinGlide
G-Police	Psygnosis	D3D
Grand Slam Baseball '97	Virgin US	D3D
Grand Theft Auto	DMA Design	WinGlide
Hardcore 4x4	Gremlin	DOSGlide
Havoc	Reality Bytes	D3D
Hellbender	Terminal Reality	D3D
Hexen 2	Raven	OpenGL

NOM DU JEU	DEVELOPPEUR	PLATES-FORMES
HyperBlade	WizBang	D3D
Independence Day	Radical Entertainment	D3D
Interstate '76	Activision	D3D
Into The Night	Virgin UK	D3D
Jedi Knight	LucasArts	D3D
Jetfighter 3	Mission Studios	DOSGlide
Lands of Lore 2	Westwood Studios	WinGlide
MACE	Atari	WinGlide
Magic Carpet 2	Bullfrog	DOSGlide
MDK	Shiny Entertainment	D3D
Mech Warrior 2	Activision	WinGlide
Mech Warrior: Mercenaries	Activision	D3D
Melt	Virtual Studios	D3D
MiG Alley	Empire Interactive	D3D
Monster Truck Madness	Terminal Reality	D3D
Moto Racer	Delphine	D3DOrganic
Screensaver	Computer Artworks	D3D
Outlaw Racers	Megamedia	D3D
Pandemonium	Crystal Dynamics	WinGlide
Plane Crazy	Fearsome	D3D
pod	Ubi Soft Entertainment	WinGlide
Power Play Hockey '97	Radical Entertainment	D3D
Prey	3Drealms	DOSGlide
Quake	id Software	OpenGL
Raw War	Big Red Software	D3D
Rebellion	Coolhand Interactive	D3D
Red Baron 2	Dynamix	WinGlide
Redline / Battle Wheels	Beyond Games	D3D
Reloaded	Gremlin	DOSGlide
Return Fire 2	Silent Software	WinGlide
Return to Krondor	7th Level	D3D
Rocket Jockey	Rocket Science	RenderWare
San Francisco Rush	Atari	WinGlide
Scorched Planet	Criterion Studios	WinGlide
Scourge of Armagon	(Quake Add AHypnotic On)	OpenGL
Shattered Reality	Hybrid	WinGlide
Shrak (Quake Add on)	Quantum Access	OpenGL
Snow Crash	Viacom New Media	D3D
Soccer	Virgin UK	D3D
Star Fleet Academy	Interplay	WinGlide
Star Trek Generations	Spectrum Holobyte	3DR
Starfighter	Krisalis Software Ltd	DOSGlide
Starship Troopers	Microprose UK	WinGlide
Steel Legions	Digital Animations	D3D
Stratosphere	Sculptured Software	D3D
Streets of Sim City	Maxis	WinGlide
Sub Culture	Criterion Studios	RenderWare



VERSEAU
21 JANVIER - 18 FEVRIER
Cœur : Optez plutôt pour les hamsters, les humains sont détestables.
Santé : Manque d'entrain pour les 10-15 années à venir.
Vie sociale : Regardez les choses en face, vous n'avez pas d'amis !
Mon conseil : Le mensonge est le seul moyen de s'en sortir. Mentir, mentir.



EF2000.

HUITRES
2 JANVIER - 4 JANVIER
Cœur : Non, ce n'est pas encore cette année que vous ferez une rencontre.
Santé : Ces plaques rouges dans le dos seront en fait plus grâve qu'il n'y paraît.
Vie sociale : Votre intelligence ne fait plus effet, faites comme tout le monde, soyez crétin.
Mon conseil : Ouvrez donc les yeux, votre vie est plus stupide que vous ne le pensez.

NOM DU JEU	DEVELOPPEUR	PLATES-FORMES
VR Soccer '96	Gremlin	DOSGlide
Warbirds	Interactive Creations, Inc.	WinGlide
Whiplash	Gremlin	DOSGlide
Winter Race 3D	Fielding Productions	D3D
Wipeout XL	Psygnosis	D3D
Xidious	Eclipse Software	WinGlide

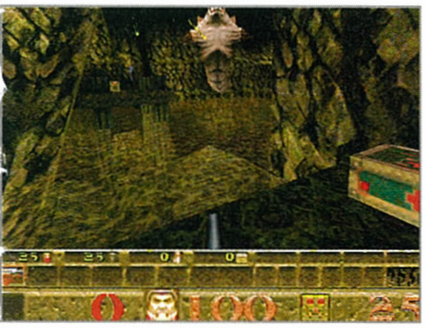
Note : des jeux d'arcade tels que San Francisco Rush d'Atari sortiront sur la version Pro de l'Obsidian 3Dfx non disponible auprès du grand public.



Pandemonium.







Quake OpenGL.



Omikron.

DOSGlide : le jeu utilise plein pot les fonctions de la 3Dfx sans passer par un langage intermédiaire. En plus c'est sous DOS donc plus rapide.
Win Glide : le jeu utilise directement les fonctions de la 3Dfx ; par contre, il tourne sous Windows (pratique aussi pour le support réseau intégré).
Direct 3D (D3D) le jeu utilise les fonctions 3D de la librairie intégrée à Direct-X sous Trucmuche95. Le jeu peut donc être accéléré par d'autres cartes 3D. Mais c'est nettement moins performant que le Glide.
RenderWare, SurRender, OpenGL : ce sont d'autres librairies graphiques. Egalement moins performant que le Glide.

NOM DU JEU	DEVELOPPEUR	PLATES-FORMES
SWIV	Sales Curve Interactive	WinGlide
Tactical Aero Squadron	Pro-Line Software	WinGlide
Team 47 Goman	47-Tek	D3D
Team Apache	Simis	D3D
Terracide	Simis	D3D
TFX: F-22	Digital Image Design	WinGlide
The Dark	Looking Glass	D3D
The Divide: Enemies Within	Radical Entertainment	D3D
Tiger Shark	N-Space	WinGlide
Tomb Raider	Core Design	DOSGlide
Toshinden	Digital Dialect	DOSGlide
Unreal	Epic Megagames	WinGlide
Uprising	Cyclone	WinGlide
Urban Decay	Andrew Spencer	WinGlide
VR Baseball	Interplay	WinGlide
VR Golf	Gremlin	DOSGlide



San Francisco Rush (version 3Dfx arcade).



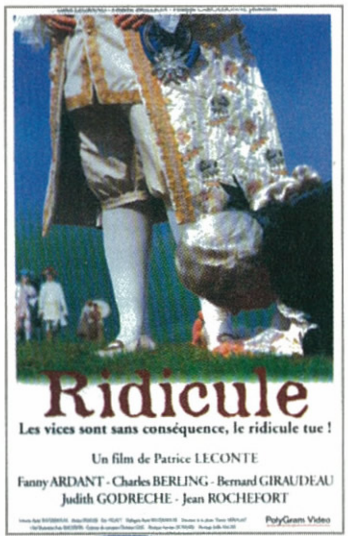
Mace.

Les drivers OpenGL, Heidi (3DSMAX) et 3D Studio 4 sont en cours de développement. Décidément, la 3Dfx est bien partie pour remporter la bataille des cartes 3D !

news

Ridicule

Nous touchons ici au sublime. "Ridicule" est sans aucun doute l'un des meilleurs films de Patrice Lecomte. Cette diatribe sur Versailles, le roi Louis XVI et ses courtisans, est à pisser de bonheur pour peu que l'on affectionne la langue de Voltaire. Pour sûr, certains devront s'accrocher s'ils veulent appréhender l'esprit qui souffle ici. La qualité est à ce prix. C'est un régal à chaque réplique et l'on se délecte encore et encore de ces joutes verbales auxquelles se livrent ces gentilshommes... ridicules. Malheur à celui qui échoue. Un film o-bli-ga-toi-reu. Polygram Vidéo.



Painter 4

Painter 4 sort en bundle avec les tablettes Wacom A4 ou A5 (des séries UltraPad supportant l'effacement et l'inclinaison). En les achetant, ça vous fait entre 500 et 800 balles d'économie. C'est plutôt un bon plan, sauf si vous en avez pas besoin. Alors, réfléchissez avant d'acheter.

Pandemonium... enfin !

C'est bien simple, c'est l'un des meilleurs jeux sur PlayStation. Faut pas se braquer hein, quand on parle de PlayStation. Y a des bons jeux sur console. Nous, on leur a refilé Command & Conquer, et eux, ils nous renvoient Pandemonium. Ça se vaut. Ça n'a rien à voir, mais ça se vaut. Pandemonium, c'est un jeu de plates-formes tout simplement magnifique : étonnant, onirique, drôle, speed et bourré d'idées, qui laisse Mario et Sonic loin derrière chez les gnangnans à la con. Ben, ça arrive sur PC. Bon, faudra voir le résultat final, pas s'emballer d'entrée comme des bleus. Quand même, c'est une sacrée bonne nouvelle. C'est prévu pour mai 97, et développé par Crystal Dynamics. J'en gigote d'avance.



Myst en kit

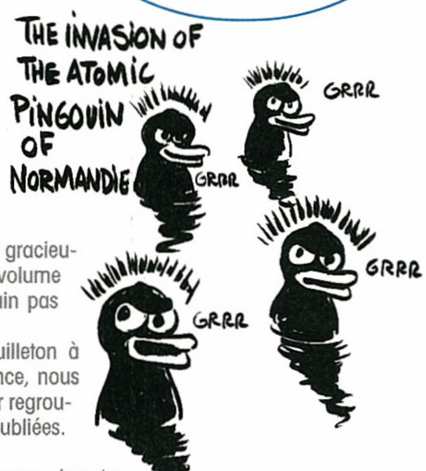
Ceux qui ont déjà feuilleté le magazine avant de passer par cette news ont peut-être croisé des pages étranges, genre bizarres, dans tous les sens. Hop, pas de panique, c'est normal.

A partir de ce numéro et jusqu'à la sortie de Riven (Myst 2), nous allons vous transformer en petits bricoleurs : ciseaux, pliages, colle Cléopâtre qui sent bon, et tout. En effet, nous vous offrons la possibilité de construire un petit livret, mois après mois, consacré à la réalisation de Riven, la très attendue suite du populaire Myst. Quoi de plus naturel, puisque l'univers de Myst parle d'une civilisation qui maîtrisait à tel point l'écriture que ses livres étaient des mondes que l'on pouvait physiquement visiter. Au programme, des images inédites du jeu, bien jolies, et d'autres tout aussi inédites, mais qui étaient destinées à Myst premier du nom.

Mieux encore, les éditions J'ai Lu vous offrent gracieusement quelques pages extraites du second volume consacré à Myst, "Le Livre de Ti'Ana", bouquin pas encore publié. Classe.

Et dans la dernière partie de notre petit feuilleton à découper, Ubi Soft, distributeur du jeu en France, nous fera un beau cadeau avec une couverture pour regrouper les différentes parties que nous aurons publiées. Un petit collector sur un futur jeu culte.

Et si ça vous embête de découper et plier les pages de votre joli Joystick, achetez-en plusieurs, comme ça en s'en foutra plein les fouilles et on partira en vacances aux Bahamas avec des pingouins en or.



Telex

Fans de Simpsons, ne cherchez plus : le meilleur site Internet de l'univers connu, que même les extraterrestres consultent tant il est complet, se trouve au www.bodo.com/simpsons.htm

Sacré trou

On rigolait bien, jusqu'à aujourd'hui, sur les "trous de sécurité" qu'impliquait l'utilisation d'Internet Explorer et de la technologie ActiveX. Des petits malins pouvaient, à distance et à partir d'une page Web, faire tout un tas de saloperies dans votre ordinateur sans vous demander votre avis : toucher aux dossiers, effacer des trucs, et même éteindre l'ordinateur. Bon.

Du coup, je m'étais réfugié joyeusement vers mon pote Netscape Navigator, ricanant sur le dos de ceux qui utilisaient encore IE.

Paf, voilà que c'est au tour de Netscape Navigator de lever le voile sur un sacré "security hole" qu'il a dans le ventre. En fait, le coupable, c'est le plug-in Shockwave de Macromedia, qui permet à qui sait s'y prendre (et cela ne semble pas bien compliqué) de lire n'importe quoi sur le disque dur de l'utilisateur.

David de Vitry, l'homme qui a mis ce problème au grand jour, a tout simplement programmé un petit utilitaire shockwave qui lit vos e-mails quand vous vous connectez sur son site. Il lit même les e-mails effacées. Imaginez ce que des gens malintentionnés pourraient faire de ces informations.

Des patches devraient bientôt débarquer, et le problème ne devrait plus se poser avec Netscape Communicator (malheureusement encore au stade de la pré-version).

POISONS
19 FEVRIER - 20 MARS

Cœur : Ce bonheur dans lequel vous vous vautrez est ridicule.

Cœur : Le 17 sera propice au rabotage des dents, le 23 à une bonne purge.

Vie sociale : 1er décan, les enfants vous jetteront des pierres dans la rue.

Mon conseil : Arrêtez de consommer les soupes aux rats que vous prépare votre femme.

Un marché sain ?

On savait que le jeu vidéo était une activité saisonnière : chacun veut sortir son bébé à Noël, sinon rien.

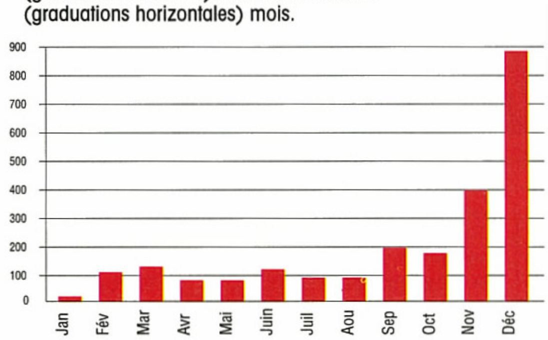
Une étude américaine sur les ventes de jeux vidéos tout au long de l'année 96 montre que les choses sont encore plus grave qu'on ne le pensait, le mois de décembre raflant tout sur son passage.

On achète énormément en décembre (les titres de Noël), beaucoup en novembre (ceux qui sortent un peu avant), pas mal en septembre (retour des grandes vacances, on rebranche sa bécane), et le reste du temps, on achète que dalle. Est-ce vraiment la définition d'un marché sain, entièrement replié sur les fêtes de fin d'année ?

Petit graphique à l'appui...

Ventes de jeux vidéo en 1996

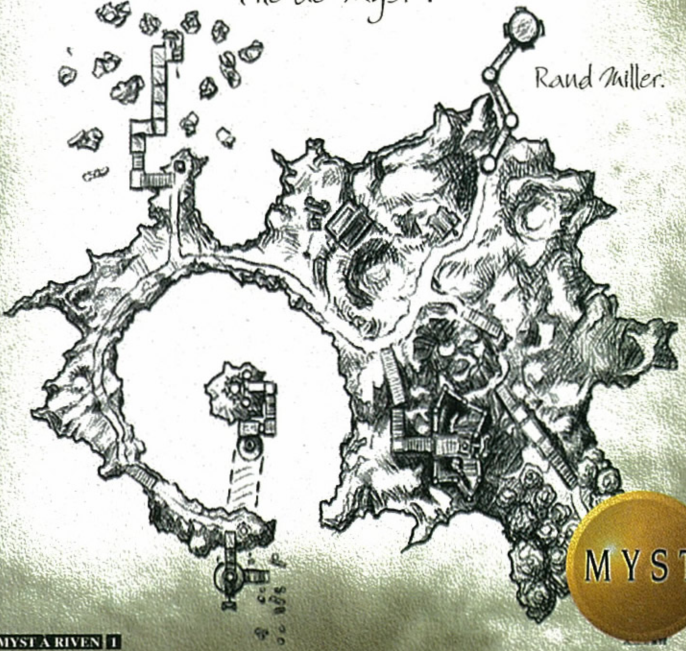
(graduation verticales) millions de dollars.
(graduations horizontales) mois.



Chapitre I

De Myst à Riven

"Il est surprenant de constater que nous en savons si peu, au bout de toutes ces années, sur la culture D'ni et les légendes entourant l'île de Myst".



Rand Miller.

"Le joueur devra aider Atrus à libérer sa femme Catherine, emprisonnée dans un monde appelé Riven. Gehn, le père d'Atrus, est également prisonnier de ce monde."

Robyn Miller, directeur.

"Bien que le Riven soit différent de Myst à de nombreux égards, le joueur devrait y retrouver les mêmes sensations, la même magie."

Rand Miller, producteur exécutif.

"Les énigmes seront mieux intégrées et en résonance directe avec l'aventure. Par ailleurs, le joueur rencontrera quelques créatures étranges, ce qui n'était pas le cas dans Myst."

Richard Van DeWende, co-directeur.



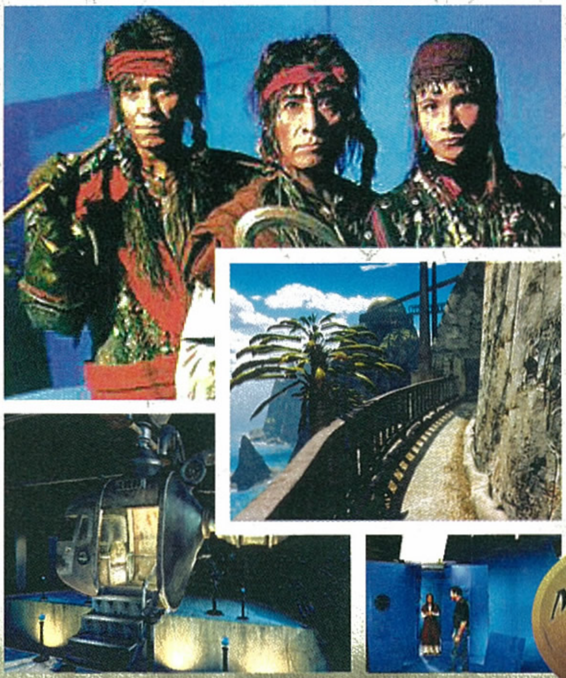
Dennis Leahy, producteur chez Broderbund, l'éditeur de Riven, nous parle du futur bébé des frères Miller. Ces derniers, épaulés par Richard Van DeWende, un transfuge de ILM ayant participé au dessin animé «Aladdin» en tant que designer, ont su étoffer l'équipe de base : six personnes créèrent Myst, 25 travaillent sur Riven. Dennis a en charge la coordination de la production entre Broderbund et les équipes de Cyan.

"Comparer Myst à Riven, c'est comparer une île à un monde. Il y aura beaucoup plus de lieux à explorer. Les différents âges de Myst étaient simplement intéressants et merveilleux. Celui qui jouera à Riven sera surpris, étonné, aura parfois peur ou éclatera de rire. Surtout, le monde de Riven sera habité, le joueur rencontrera des personnages, des animaux, des créatures étranges."

"Riven est la suite directe de Myst, mais le scénario est beaucoup plus profond. Richard a beaucoup apporté à cette suite, notamment en ce qui concerne les séquences animées, dont certaines feront le lien avec le premier chapitre."

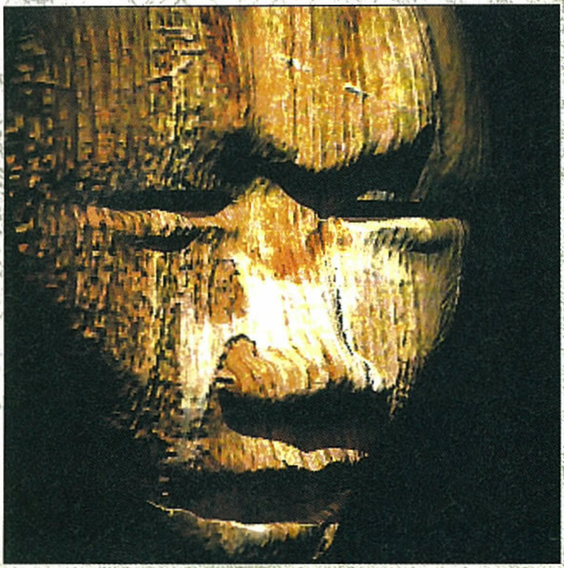
"Silicon Graphics, c'est la puissance à l'état pur. Travailler sur de telles machines est un plaisir extrême. Si l'on met bout à bout les images de Riven créées exclusivement sur Silicon, on arrive à un total d'une demi-heure. C'est beaucoup plus que n'importe quel film (NDR : "Jurassic Park" ne comportait que huit minutes d'images de synthèse)."

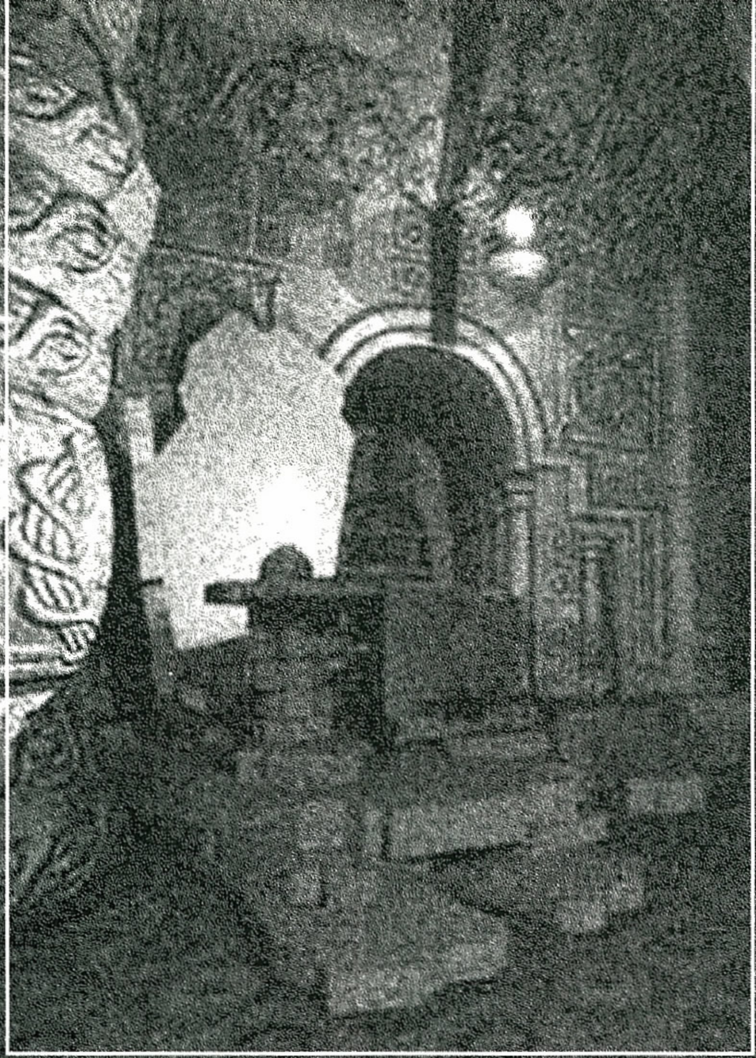
Dennis Leahy, producteur pour Broderbund



Le Livre (Kor)

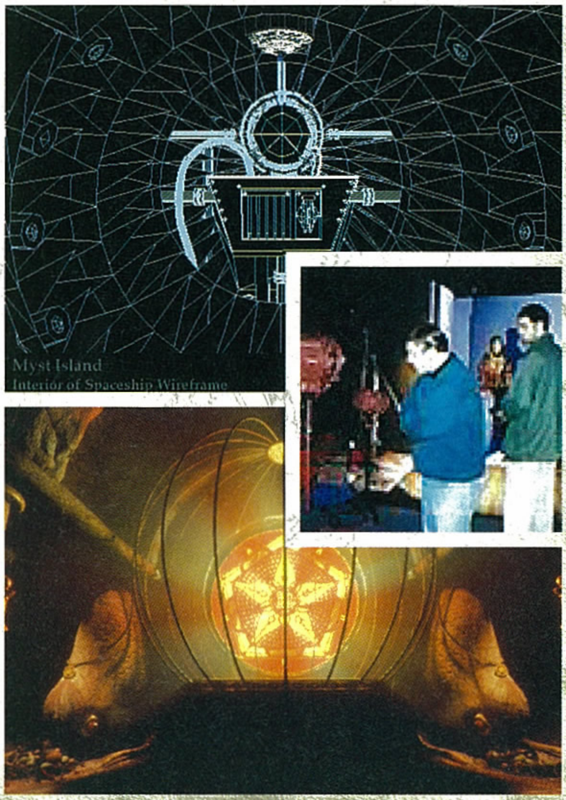
La création de livres est l'art suprême dans la culture D'ni. Celui qui maîtrise la calligraphie peut, au moyen de pages et d'encres spéciales, donner vie aux mondes qu'il décrit.





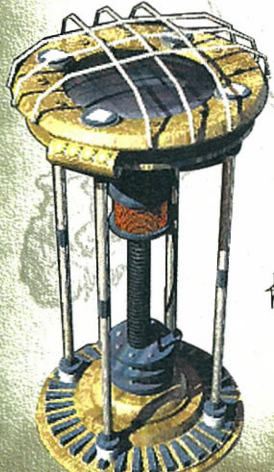
"Les outils 3D Softimage sont sans égal, en particulier pour tout ce qui touche à l'animation d'animaux... Tout cela est tellement fluide, tellement réel."

Dennis Leahy, producteur pour Broderbund



"Pour l'instant, il est prévu que Riven tienne sur trois CD-Rom. Contrairement à Myst, on pourra y admirer des scènes en plein écran et de nombreuses séquences cinématiques. Nous pouvons, sans nous vanter, dire que Riven sera le jeu le plus riche et le plus beau jamais créé par Broderbund et Cyan en termes d'image et de son. Une version DVD sera mise en chantier lorsque le programme sera terminé."

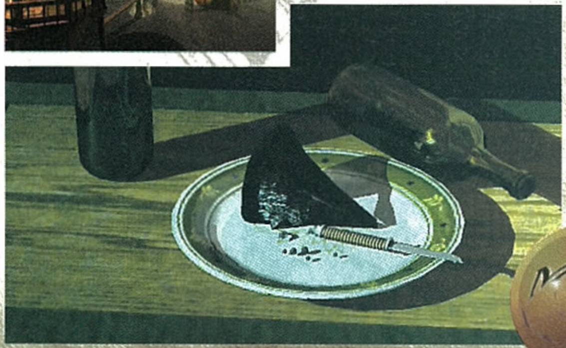
L'art (reh-gehs-toy)

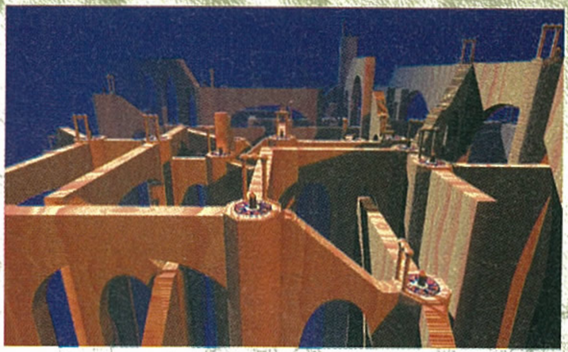


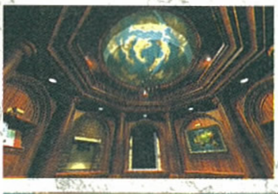
Celui qui maîtrise l'art crée des mondes parfaits, mais seuls les grands maîtres D'ni ont ce pouvoir. Les anciens prétendent que cette connaissance est réservée aux familles nobles, bien que le sujet soit controversé de nos jours.

Comme tous les livres D'ni, Myst est un monde étrange et parfois secret. Voici quelques vues inédites du monde de Myst qui n'apparaissaient pas dans la première version.






En accord avec les éditions J'ai lu, nous vous offrons les premières pages de Myst, Le Livre de Ti'ANA, second volume de la saga Myst à paraître très prochainement. Le premier volume est paru chez le même éditeur sous le titre ;"Myst : Le Livre d'Artus".

Rand MILLER
avec David Windgrove

MYST

Le Livre de Ti'ANA
Roman
Traduit de l'américain par François Thibaux

Pour Deb et les filles



ajouré du sondeur et le fit osciller délicatement vers la droite, avec un geste dont la sûreté dénotait une longue expérience.
– Même force, dit-il. Une impulsion, puis cinquante battements suivis d'une seconde impulsion.
Aussitôt, les deux assistants se penchèrent, réglant le cadran placé devant eux.
Il y eut un instant de silence, puis une vibration courut le long du manche, jusqu'à l'extrémité effilée du cône. Une note solitaire se répandit dans la minuscule cabine, semblable au bruit d'une pointe de fer invisible se plantant dans le roc.

***

– Que fait-il ?
Le maître de guilde Télanis délaissa la fenêtre d'observation pour faire face à son hôte. Maître Kedri était un homme de haute taille, dégingandé. Membre de la guilde des Législateurs, il était là pour observer la progression de l'excavation.
– Maître Gueran examine la roche. Avant de forer, il nous faut savoir ce que nous avons au-dessus de nos têtes.
– Je comprends bien, répliqua Kedri d'un ton impatient. Mais qu'est-ce que ça change ?
Télanis réprima l'irritation que provoquaient chez lui les mauvaises manières de son interlocuteur. Après tout, Kedri était, techniquement, son supérieur, même si, à bord de son propre vaisseau, ses propres ordres avaient force de loi.
– Je ne suis pas encore sûr de ce que j'avance, mais d'après les relevés qu'il vient de faire, il a localisé une parcelle de matière ignée : du basalte issu du magma, venu d'une faille, peut-être, ou d'une intrusion secondaire.
– Cela pose un problème ?
Télanis sourit poliment.
– Cela se pourrait. S'il était mineur, nous pourrions forer tout droit, bien sûr, et consolider le tunnel, mais nous sommes encore à une grande profondeur et nous avons une lourde masse au-dessus de nous. La pression est énorme. Même si elle ne nous écrase pas, elle risque de

La Connaissance (r'eh-rhem)

Les mondes-livres créés par celui qui maîtrise parfaitement la connaissance s'articuleront sans distorsion temporelle. Celui qui n'a pas la connaissance risque de se retrouver prisonnier de sa création.





nous gêner et de nous retarder pendant des semaines, sinon des mois. Mieux vaut donc découvrir à quoi nous avons affaire.
Kedri ne cacha pas sa mauvaise humeur.

***

- Cela me semble une perte de temps inutile. La roche de soutènement est solide, non ?
- Oh oui, très ; mais la question n'est pas là. Si notre but consistait simplement à rejoindre la surface, cela ne nous prendrait que quelques semaines. Or, nos instructions sont tout autres. Nous avons pour mission de transformer ces tunnels en voies permanentes - ou, du moins, aussi durables que possible, compte tenu des imprévisibles mouvements de la roche.
Cette explication ne parut pas satisfaire Kedri.
- Tous ces retards ! N'importe qui deviendrait fou !
N'importe qui, oui, pensa Télanis. Certains, d'ailleurs, qui n'étaient pas faits pour cette tâche, sombraient. Mais lui savait que les D'ni résisteraient. C'était dans leur nature.
- Nous sommes une race patiente, maître Kedri, dit-il au risque de provoquer la colère de son vis-à-vis. Patiente et obstinée depuis mille générations. Voudriez-vous nous voir renoncer à ces qualités immémoriales ?
Kedri s'apprêtait à répondre sèchement. Il remarqua alors le changement dans le regard de Télanis et hocha la tête.
- Nullement. Vous avez raison, maître. Pardonnez-moi. Peut-être n'a-t-on pas choisi la personne appropriée pour représenter notre guilde.
Peut-être, songea Télanis. Pourtant, il se contenta de déclarer :
- Pas le moins du monde, maître Kedri. Je vous promets que vous vous habituerez à ces désagréments. Et nous ferons notre possible pour vous occuper tant que vous vous trouverez parmi nous. Je vais vous affecter mon assistant, Aitrus.
Kedri, dès lors, se détendit, comme s'il souhaitait cela depuis longtemps.
- C'est très aimable à vous, maître Télanis. Très aimable, vraiment.
.../...

PREMIERE PARTIE

ECHOS DANS LA ROCHE

La capsule de sondage s'encastrait dans la roche comme un cristal géant, ses occupants serrés à l'intérieur du cône translucide et insonorisé.
Assis face à la pointe effilée du cône, sa main droite reposant délicatement sur le long manche métallique du sondeur, ses pupilles d'aveugle braquées sur le rocher, le maître de guilde prêtait l'oreille.
Derrière lui, penchés en avant sur leur étroit siège de métal et de tissu à mailles, ses jeunes assistants se concentraient, les yeux fermés, guettant les infimes variations du signal de retour.
- Na'grenis, dit le vieil homme, les mots D'ni roulant dans sa bouche tandis que sa main gauche se déplaçait sur le haut de la carte aux strates multiples posée sur la table, entre ses genoux. "Friable".
C'était la dixième fois qu'ils envoyaient le signal sur cette couche, chaque fois un peu plus fort, l'écho se modifiant de façon subtile en pénétrant plus profondément dans la masse.
- Kenen voohee shushteejoo, déclara prudemment le plus jeune assistant. Ce pourrait être du sel gemme.
- Ou de la craie, ajouta l'autre d'une voix mal assurée.

***

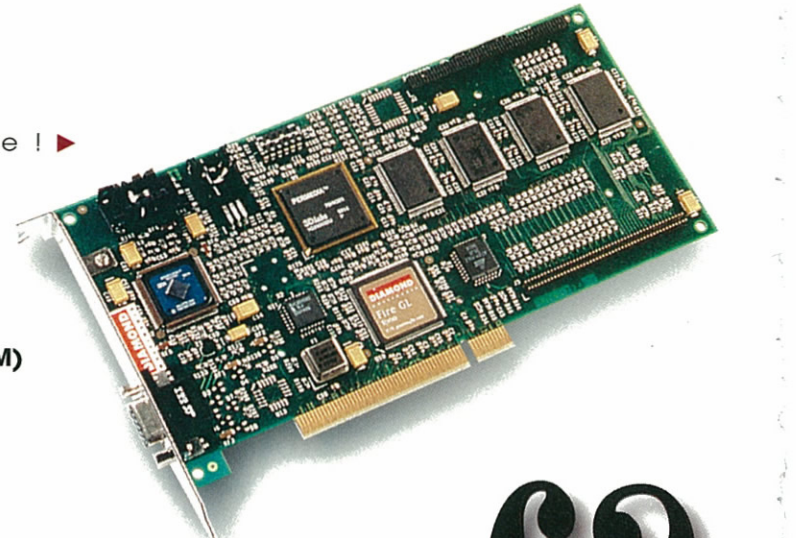
- Pas à cette profondeur, répondit le vieillard avec autorité, tout en tournant négligemment les feuilles transparentes, jusqu'à atteindre le fond de la pile de cartes.
Étalant celle qu'il cherchait, il tendit le bras, saisit un marqueur rouge vif posé près de lui dans un casier métallique.
- Ah !, s'exclamèrent les deux assistants, comme si la couleur du marqueur se passait de toute explication.
- Nous allons sonder de l'autre côté, dit le vieil homme après un moment. Ce pourrait n'être qu'une poche...
Il reposa le marqueur dans le casier, saisit de nouveau le manche


CE BENÊT N'A RIEN GOBÉ!
BANZAI BUG
EXTERMINATOR
SPLATT
Un nouveau 'Bug' pour votre ordinateur, Des tonnes de 'Fun' dans le moniteur et dans le colimateur:
• des missions archi bizarres
• une liberté de vol illimitée
• des personnages à l'humour irresistible
• des armes et bonus aussi délirants qu'efficaces
• une utilisation optimale de la technologie Direct X™ de Microsoft®
Un 'Must' disponible sur PC CD Rom Mi Avril 1997
Windows® 95
BANZAI BUG
Grolier Interactive UK Ltd. T: +44 (0)1865 264 800. 60 St Aldates. Oxford OX1 1ST - UK.
GROLIER INTERACTIVE

Fire GL 1000

Hep, Hep, les gars, Diamond sort une nouvelle carte 3D qui tue ! ▶
C'est une carte pro non dédiée au jeu. Elle est compatible OpenGL (Windows NT), Direct3D et Heidi (3DSMAX). La Fire GL intègre le chipset Permedia NT axé sur le rendu, ainsi que le processeur géométrique Glint Delta. Bon, je rentre pas dans le détail, mais les fanas de 3D qui ont les moyens sont obligés de l'acheter, sinon on les bute !

Constructeur : Diamond
Distributeur : Diamond France
Téléphone : 01 47 56 11 57
Prix : 3 760 F TTC (4 Mo SGRAM)
4 520 F TTC (8 Mo SGRAM)



Quoi de neuf ?



◂ MicroScan 5G

Hep, hep, le nouveau moniteur 17 pouces de MicroScan peut monter jusqu'en 1600x1200 en 75 Hz ! Balèze, non ? Hélas, ils ne fournissent pas la loupe pour voir les caractères. Son confort d'utilisation est optimal et sa configuration entièrement automatique sous Windows 95. Un bien bel appareil, somme toute.

Constructeur : MicroScan
Distributeur : ADI France
Téléphone : 01 64 02 90 82
Prix : 6 500 F TTC

DVD-A01

Hep, hep, les DVD-Rom arrivent. Ah tiens, au fait, ne comptez pas sur moi pour écrire dévédérom, à l'instar de cédérom. Depuis quand la langue française est-elle phonétique ? Et puis CD-Rom, ça veut dire Compact Disque, non ? Alors Disque Compact, genre DC-Rom aurait été plus judicieux... Mais cédérom ou dévédérom, plutôt crever. Bref, ce lecteur 10 vitesses à la norme ATAPI est d'ores et déjà disponible et peut lire au choix CD-Rom ou DVD-Rom (ah ah, cédérom... je rêve). Rappelons que le DVD est une nouvelle norme dont les CD contiennent jusqu'à 4,7 Go par face.

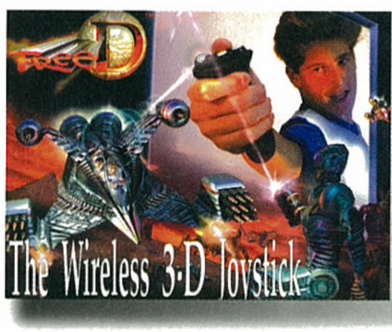
Constructeur : Pioneer
Distributeur : Pioneer Setton SA
Téléphone : 01 47 60 79 99
Prix : 3 990 F TTC

▼



FreeD

Hep, hep, vous allez pouvoir bouger le bras comme un débile devant votre écran ! En posant l'équerre incluant les capteurs sur le coin de votre écran, la position de la grosse bague que vous glisserez sur votre index pourra être repérée dans l'espace. Enfin, de la vraie 3D ! L'objet peut remplacer la souris, mais sa principale utilisation concerne les jeux à la Doom avec lesquels il est compatible. A l'usage, ça demande une grande habitude et un gros bras. C'est précis, mais ça reste encore un gadget. ▶



Constructeur : Pegasus
Distributeur : ADN International
Téléphone : 01 64 80 73 00
Prix : 490 F TTC

EagleMax

Hep, hep, vous avez vu ce gros manche à balai ? Eh ben, il est super bien. Il se connecte à la fois sur le port joystick et sur le clavier. Du coup, on peut programmer tout ses beaux boutons qui sont au nombre de... pouh, plus de 10, en tous cas. En fait, vous disposez de quatre boutons de tir, d'un coolie-hat à 8 positions (très rare), d'une rondelle de gaz et de 10 touches programmables offrant 22 combinaisons possibles. C'est compatible avec le Thrustmaster, en plus. Un bien beau stick, ma foi.

Constructeur : Act Laboratory ltd. **Téléphone : 03 20 90 72 10**
Distributeur : Big Ben **Prix : 499 F TTC**

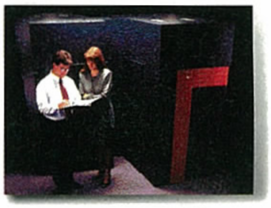




T3E-900

Hep, hep, si vous avez plein de thunes à ne plus savoir qu'en faire, moi, je sais ! Vous devriez acheter le dernier Cray, le T3E-900. C'est une super bécane pouvant accueillir 2 048 processeurs de 900 mégaflops chacun (le Pentium 200 ne fait même pas un mégaflop). Ce qui nous fait un paquet d'opérations par seconde (désolé, je n'ai pas la machine sous la main pour le calculer). Bref, c'est génial, mais y a pas de carte son ? Ben merde, y a pas de carte son. Ah si, ça fait bip quand on se goure. Ouf, j'ai eu peur.

Constructeur : Cray Research
Distributeur : Le Père Noël
Téléphone : Hou la, essayez le 12
Prix : à partir de 2 700 000 F TTC



Joylux

Hep, Hep, j'ai trouvé le joystick idéal pour aller avec le Cray T3E-900. C'est un joy en or et en diamant que l'on ose à peine toucher tant il est impressionnant. Son prix aussi d'ailleurs... quoique. Il s'agit d'une simple manette à 2 boutons, tout ce qu'il y a de plus classique. A ce prix-là, ils auraient quand même pu mettre un autofire...

Constructeur : Cara Prod.
Distributeur : NC
Téléphone : NC
Prix : 800 000 F TTC





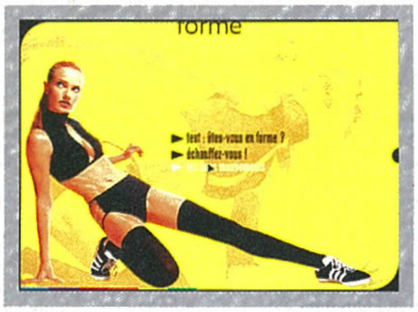
PixelAir

Hep, hep, une société turque vient de mettre au point un moniteur gonflable au moment même où tout le monde planche sur les écrans plats. Certes, le PixelAir ne dispose pas d'une définition grandiose (tout juste 640x480 entrelacé), mais une fois dégonflé, il tient dans une boîte pas plus grosse qu'un téléphone. Son plastique résistant le met à l'abri de toute fuite éventuelle. Seul défaut : il peut exploser (pfouuff...) s'il chauffe trop.

Constructeur : Turkish innovation.
Distributeur : Les grandes surfaces
Téléphone : Ben, y en a plein...
Prix : 4 590 F TTC

Prenez des stars comme Karen Mulder, la Panthère Rose et Jacques Seguéla. Mélangez-les à une pincée de création avec un nouveau venu dans la collection Printpaks. Pour finir, ajoutez des embruns, un marin bougon et un zest d'aventure. Vous obtenez la recette multimed' du mois.

loisirs





Rien de tel qu'un bon CD-Rom pour perdre les kilos superflus.



Un CD-Rom pour tout savoir sur les tenues de Karen Mulder. Chic et pas cher...



Petite leçon de maquillage : ne pas se mettre le doigt dans l'œil.

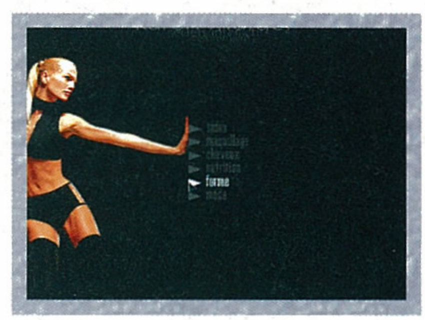
PC CD et Mac CD
Éditeur : Hachette Filipacchi Grolier

Karen Mulder

Secrets Interactifs



Miss Mulder n'est pas la sœur de Fox, mais bel et bien le top-model dont tout le monde parle. Celle qui fait se pâmer des milliers de maris est ici l'héroïne d'un CD-Rom où chacun (rien ne sert d'être féministe par les temps qui courent) apprend comment se maquiller, s'habiller et se faire des abdos à rendre jaloux Schwarzy. Karen n'est pas mannequin par hasard et elle le prouve. Un corps, ça s'entretient et si jamais elle rappelle à l'utilisateur qu'il faut "souffrir pour être beau/belle", elle doit le penser très fort. Les thématiques sont définies suivant un code de couleurs. Les soins sont associés au bleu, les cheveux au rouge, la forme au jaune, etc. D'un clic, vous plongez au plus profond de l'interface, avec ses photos craquantes et ses vidéos explicatives. L'interactivité ? Elle intervient notamment lorsque Karen demande d'effectuer les exercices musculaires en temps réel. Un décompte des secondes pour chaque mouvement apparaît alors à l'écran. Un, deux, trois, soufflez... Au premier comme au second degré (certaines photos où Karen est costumée de façon excentrique frôlent l'auto-dérision), la belle dévoile ses "secrets interactifs". À quand son journal intime interactif ?



Des femmes comme ça, on aimerait en rencontrer plus souvent chez Rizzi, la boîte de nuit branchée de Planches les Bains.

Cyber Pub



Le saviez-vous ? Nike, marque de baskets d'André Agassi, n'est pas un verbe couramment employé dans l'univers carcéral ! «Nike» provient du nom grec «Athena Nike», déesse de la victoire... Avec Cyber Pub, le Trivial Pursuit publicitaire est né ! Si l'on excepte la présence de Jacques «monsieur je sais tout et j'en dirai encore plus» Seguéla dans la peau d'un guide de musée virtuel, ce titre est un vrai délice pour tout publivore qui se respecte. Films, infos, anecdotes et interventions d'hommes de pub sont au programme des deux CD-Rom. Avis aux langues de pub...

PC CD et Mac CD
Éditeur : Hachette Filipacchi Grolier



Une balade dans un musée virtuel très simple grâce au QuickTime VR.



Pour connaître les dessous des campagnes successives autour de la Polo de Volkswagen.

La Panthère Rose

Destination Danger



BMG Interactive s'est associé à La Cinquième (entre autres partenaires) pour nous pondre ce jeu d'aventure ludico-culturel. Dans la peau de la célèbre Pink Panther, le joueur doit jouer les baby-sitter... et accessoirement les globe-trotter. En tant qu'agent très secret, le bipède rose en 2D, originaire des films de Blake Edwards, est chargé de surveiller de près une tripotée de gosses de riches, tous enfants de présidents d'une dizaine de pays répartis un peu partout dans le monde. L'occasion pour l'utilisateur de visiter le camp de vacances Chilly Wa-Wa avant de partir à la découverte de contrées exotiques. Malgré la lenteur de l'action, on se prend très vite au jeu. Drôle et intéressant à la fois, ce soft peut se jouer aussi bien seul qu'en famille (il n'est pas exclusivement réservé au petit frère). À noter : les voix françaises sont excellentes.

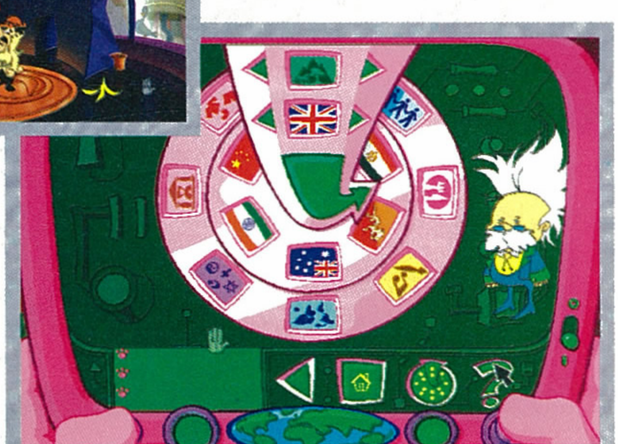


Un agent rose pas comme les autres... S'en sortira-t-il ?



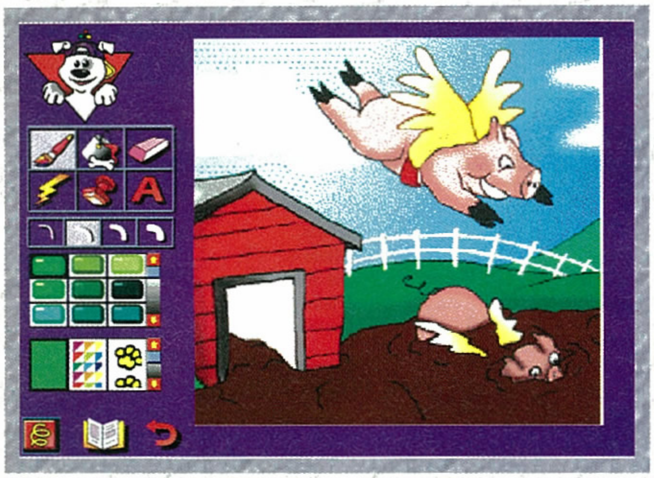
Les objectifs de la mission sont fixés : protéger les enfants et parcourir le monde.

PC CD
Editeur : BMG Interactive



Un soft qui comprend pas moins de 250 pages d'infos sur les différentes cultures du monde entier.

Créa-Livres Kit





Dans la famille Printpaks Créa-Kits, je voudrais le Créa-Livres Kit ! Après, créez vos magnets vous-mêmes, faites vos transferts tee-shirts et vos cadres pour la fête des mères, l'éditeur qui n'est jamais à court d'idées is back. Comme d'hab', tout un tas de trucs sont fournis dans la grosse boîte colorée digne de figurer sous le plus beau des sapins de Noël : du papier spécial pour imprimer, des couvertures en carton épais, du fil et des boutons pour la reliure... et l'indispensable CD-Rom. Celui-ci permet de créer un beau livre d'images, un roman illustré ou un livre de jeux. Quelle que soit l'envie, le Créa-Livres Kit te propose plusieurs centaines d'images, de photos de bestioles ou de petits jeux (de "allez, colorie le campeur" à "exerce-toi aux mots croisés"). Un régal pour les petits et les grands, nostalgiques des cours d'EMT (et surtout pour ceux qui disposent d'une imprimante adéquate).

PC CD et Mac CD
Editeur : Printpaks

Pour la couv' d'un futur best-seller, pourquoi ne pas choisir ce joli dessin d'un cochon volant (au-dessus d'un nid de coucous) ?





Des photos d'animaux, des natures mortes et quantité d'autres illustrations sont proposées. Il est possible ensuite de les modeler à loisir...

Treasure Hunter

(Chasseur de Trésors)

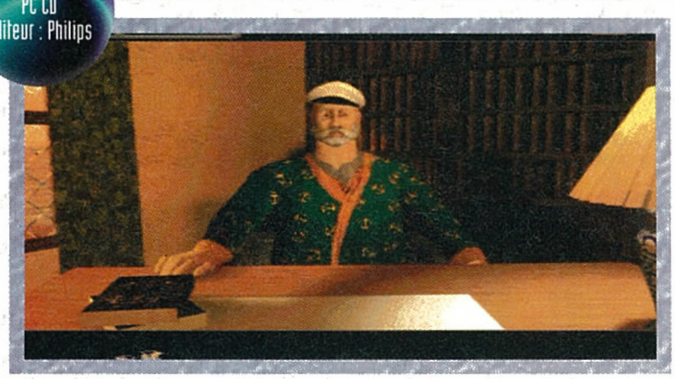




Attention, ce chasseur de trésors ne fonctionne que sous DOS ! Pas forcément évident, par conséquent, de le faire tourner. Un peu de bidouillage est nécessaire pour accéder à la cité portuaire où démarre l'aventure. Vous commencez par rencontrer votre oncle, un vieux marin peu aimable qui vous explique le but du jeu : "Je souhaite remplir les 5 000 m² du Maritim Museum avec les trésors de galions engloutis par les flots." Voilà qui promet. Vue subjective aidant, vous visitez les lieux (en 3D), allez à la rencontre des autochtones, discutez et... pillez. Une belle découverte du monde, de l'histoire de la piraterie et de l'univers maritime, qui manque singulièrement de punch. L'idée était pourtant bonne.

PC CD
Editeur : Philips





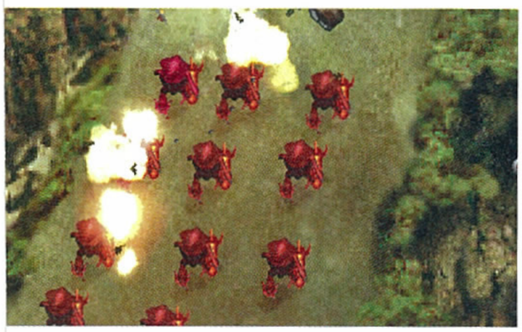

ELECTRONIC ARTS
Laissez-vous envoûter par la beauté d'un espace infini.
darklight
CONFLICT™
Les graphismes les plus impressionnants encore jamais réalisés pour un jeu de combat et d'aventure dans l'espace. Une merveilleuse façon de vivre des sensations extrêmes.
PC CD
Les versions PlayStation et Sega Saturn seront disponibles très prochainement.
Pour plus d'informations téléphonez au 04.72.53.25.25 ou écrivez à Electronic Arts, Centre d'Affaires Télébase, 3 rue Claude Chappe 69771 Saint Didier au Mont d'Or. email uk-support@ea.com.
© 1997 Rage Software Ltd. Le logo Rage Software est une marque de Rage Software. Darklight Conflict, Electronic Arts et le logo Electronic Arts logo sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats-unis et/ou dans les autres pays. Tous droits réservés. PlayStation est une marque déposée de Sony Entertainment Inc. SEGA and SEGA Saturn sont des marques déposées de Sega Enterprises Ltd.
RAGE

DOSSIER MATOS

PAR STÉPHANE QUENTIN ET MATHILDE REMY

Jouer pour moins Mais si,

On a longtemps cru que le Pentium 12.000 était l'avenir du PC. Mais aujourd'hui, de nouvelles configurations bon marché commencent à voir le jour et à dévoiler leur potentiel. La course à la puissance marquerait-elle une trêve ?

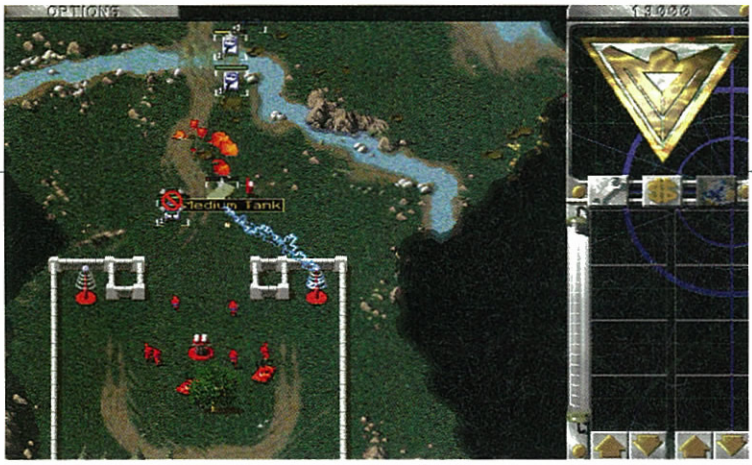








La ligne plate et noire de l'unité centrale du Compaq Pressario 2110 (MediaGX 133 MHz) la prédestine à trôner au milieu du salon.



CiboxGX



La configuration de la Cibox GX testée.
- Boîtier Desktop Slim Cibox.
- Processeur Cyrix GX 120 MHz.
- Disque Dur 1,2 Go.
- 16 Mo de Ram EDO.
- CD-Rom 8x.
- Moniteur 14" ADI Provista.
- Lecteur de disquettes 3" 1/2
- Clavier, souris
- Windows 95
- Haut-parleurs 30 watts

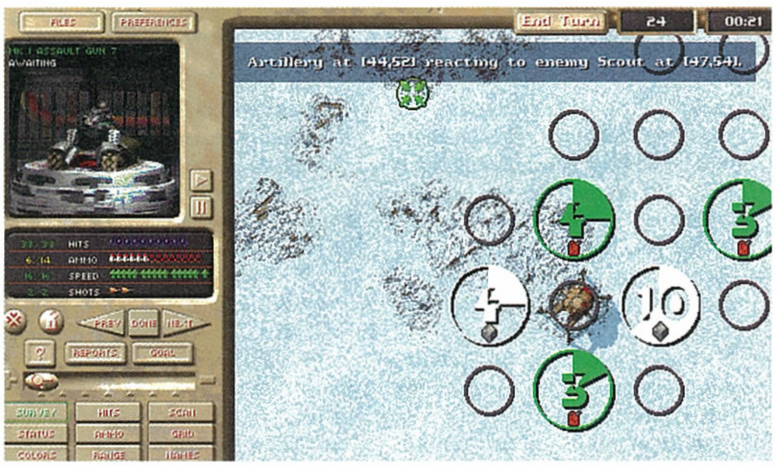
Prix : 6 490 F TTC (le prix passera à moins de 5 000 F pour une solution sans écran)

de 6000 F ? c'est possible...

Tout a commencé par une annonce d'apparence fort anodine : "Compaq démocratise le multimédia". Une annonce comme on en a tous vu ou entendu des dizaines de fois. Mais cette fois-ci, ce n'est pas du baratin : la démocratisation du PC fait un progrès tangible. Deux événements majeurs se cachent derrière l'annonce du constructeur. Tout d'abord, la nouvelle machine annoncée par Compaq (notre ami de trente ans qu'on avait), le Pressario 2110, est la première configuration susceptible de passer sous la fatidique barre des 1 000 dollars (5 750 francs environ). Elle est aujourd'hui commercialisée à un prix plus élevé, du fait de la présence d'un écran, mais à très court terme, il sera possible de n'acheter qu'une unité centrale "de salon", à brancher directement sur un téléviseur. L'objectif grand public est ainsi doublement énoncé : dans le prix, et dans la volonté - jamais manifestée auparavant - de ne pas bouleverser les habitudes de vie des consommateurs.
Deuxième élément important, le processeur à l'origine de cette petite révolution est un nouveau-né signé Cyrix : le MediaGX. Bref, Compaq s'engage sur la voie du grand public, stratégiquement prépondérante pour l'avenir du PC... mais sans Intel ! Certes, ce n'est pas la première fois que Compaq, toujours un peu frondeur, fait son marché ailleurs que chez Intel (il est un des rares à avoir les reins assez solides pour pouvoir se le permettre). Mais jusqu'à présent, ces configurations, essentiellement à base d'AMD, se limitaient souvent à des offres bas de gamme -AMD restant un des seuls à produire certains processeurs "un peu" anciens, déjà abandonnés par Intel.

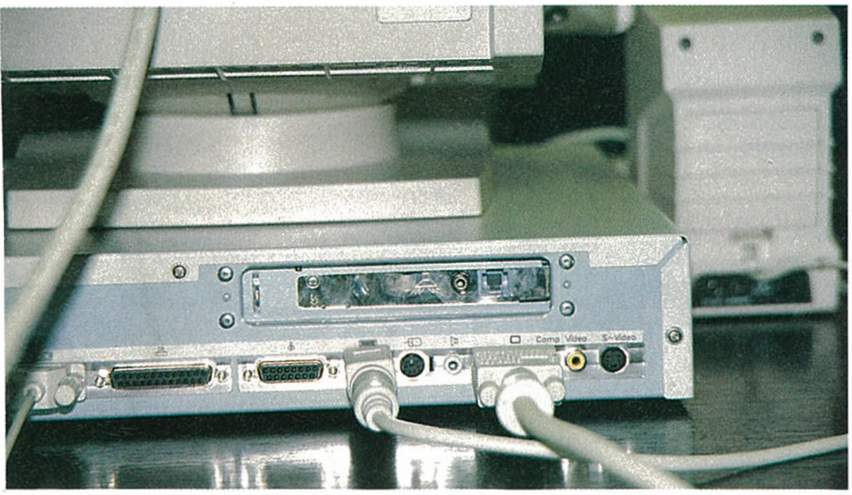
Intel et les autres

Depuis le début, le marché s'est enferré dans une logique de course à la puissance, qui semblait inéluctable et que, nous tous, utilisateurs et constructeurs de chipsets et cartes mères, avons tenté de suivre tant bien que mal. Et inutile de le nier, Intel menait ouvertement la danse. Le constructeur a ainsi réussi à s'imposer comme le maître d'œuvre absolu de tout ce qui se fait aujourd'hui dans le monde du PC. Le monde d'Intel, devrait-on presque dire ! D'ailleurs, c'est bien simple, sous sa



Le MediaGX existe actuellement en 120 et 133 MHz. Il devrait monter jusqu'à 200 MHz et bénéficier de la technologie MMX d'ici la fin de l'année.

Un nouveau processeur signé Cyrix



La sortie télé du Cibox GX, tout à droite, permettra un affichage parfait d'ici quelques mois. Aujourd'hui, les 640x480 du S-VGA coïncident assez difficilement avec les 625 lignes de nos téléviseurs Secam (525 pour les Pal et NTSC).

Le nouveau-né signé Cyrix, une vraie petite machine d'arcade

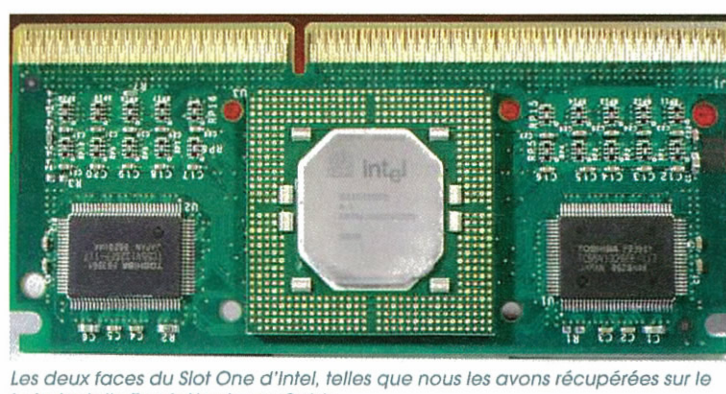
seule impulsion, la fréquence des processeurs double régulièrement tous les 18 mois. C'est effectivement une solution pour gagner en puissance, mais ce n'est pas la seule. Cyrix, pour ne pas le nommer, a abordé le problème sous un autre angle : en s'attaquant à l'architecture-même du processeur.
C'est ainsi que les 5x 86, qui sont des processeurs de classe Pentium, ont été conçus pour tourner aux fréquences des 486 et être montés sur les sockets 3 des cartes mères de ces mêmes 486. Plus récemment, les 6x 86 se sont avérés largement plus puissants que les Pentium tournant aux mêmes fréquences (petit rappel : un P166+, comparable au Pentium 166, est cadencé à seulement 133 MHz). Un gain de puissance qui ne vient pas d'une augmentation de fréquence, mais d'un travail de rationalisation de l'architecture du processeur. Avec à la clé une réduction des coûts de fabrication, conséquence directe de la simplification... Telle est la logique qui a permis l'avènement du MediaGX et vaut aujourd'hui à Cyrix le "contrat avec un gros" (en l'occurrence Compaq) qui lui manquait pour affirmer sa crédibilité auprès du grand public. Cyrix s'est aussi intéressé à l'architecture globale de la machine. Au cœur de cette architecture, le MediaGX, processeur à base de 5x 86, n'est plus l'unique instrument de la réussite : Cyrix lui a adjoint un "chipset compagnon", le 5510, qui assure la gestion du son et des bus, tandis que le MediaGX intègre le contrôleur de mémoire et l'affichage vidéo. Tout cela est rendu possible grâce à une technique logicielle, le VSA (Virtual System Architecture), qui joue le rôle de driver et assure la compatibilité avec Windows 95.
Il s'agit donc bel et bien d'un nouveau type de carte mère que l'on pourra bientôt trouver chez nos assembleurs préférés et dont les constructeurs sont aujourd'hui Patung, FIC, Compaq et GVC.

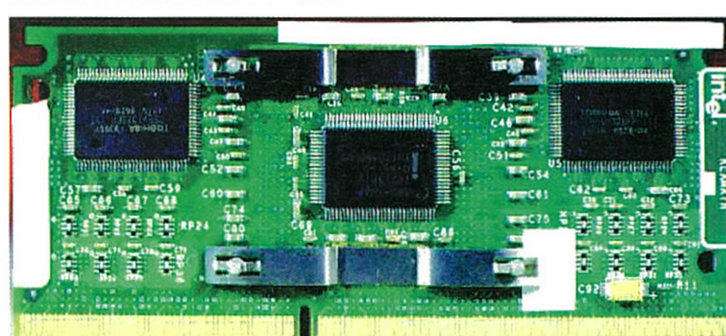
Une architecture optimisée

Faute d'avoir pu nous procurer ces éléments en kit, nous avons testé le MediaGX dans la configuration commercialisée par Cibox, l'autre intégrateur à avoir lancé ce qu'on peut appeler à juste titre "la première offre multimédia grand public digne de ce nom". Mais, me direz-vous, et les offres à base de Pentium 100 ou 133 qu'on voit actuellement fleurir en grande surface pour 6 à 8 000 francs ? Une analyse un peu poussée de ces configurations révèle rapidement la faiblesse de leurs composants et prouve, une fois de plus, qu'un simple "Intel inside" ne suffit pas à faire de bonnes machines. Le MediaGX est à l'origine de machines homogènes et performantes qui, pour un même prix, proposent de bien meilleures performances. Explication rapide : les configurations à base de Pentium sont limitées à 66 MHz dans leurs échanges entre processeur central et carte vidéo ou Ram. D'où la nécessité d'une mémoire-cache. Dans la technologie Cyrix, au contraire, les deux instructions majeures du VSA (XpressRam et XpressGraphics) permettent d'intégrer directement le contrôleur de mémoire et la vidéo au sein même du MediaGX. Les échanges se font donc à la fréquence du processeur (soit 120 ou 133 MHz). Et, du coup, le besoin en cache de niveau 2 disparaît.
Le Cibox GX 120 MHz que nous avons testé est en effet plus qu'enthousiasmant : ses capacités multimédia égalent celles d'un Pentium 133 parfaitement configuré (comprenez un P133 exploité au mieux de ses capacités, ce qui est assez rare).

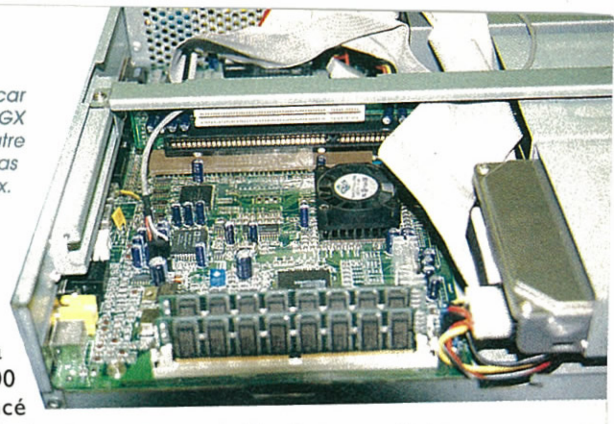
Le miracle 3Dfx

Toutes les applications bureautiques et les jeux en 2D, 3D isométrique et S-VGA tournent parfaitement. Et comme on dispose d'un bus supplémentaire (au choix : ISA ou PCI), il suffit d'ajouter une carte modem sur l'un pour en faire un parfait NC (Network Computer), ou bien une carte 3Dfx sur l'autre pour le transformer en vraie petite machine d'arcade, la carte prenant alors totalement en charge l'affichage. Résultat des courses : une fluidité parfaite sur Tomb Raider, Quake OpenGL, etc. Que demander de plus ? Que Cibox travaille sérieusement à développer son interface télévision pour que l'on puisse enfin acheter un ordinateur de qualité à un prix décent.
Reste une inconnue : Intel laissera-t-il tous ces beaux rêves se réaliser ? À l'heure où sont annoncés les premiers Overdrive pour Pentium MMX, (un simple coup de mar-





Les deux faces du Slot One d'Intel, telles que nous les avons récupérées sur le turbulent site Tom's Hardware Guide.



L'architecture bien aérée, car entièrement intégrée, du Cibox GX permet de lui adjoindre une autre carte sans problème. Mais pas deux.

keting visant, si besoin était, à faire parler un peu plus du MMX), l'avenir du PC est peut-être en train de se jouer. À peine plus loin, Klamath, le prochain processeur d'Intel dont nous avons déjà parlé dans notre dossier MMX du mois dernier, crée le véritable événement. Annoncé sous son nom définitif de Pentium II, ce Pentium Pro MMX devrait abandonner les sockets 7 et 8 chers à nos bons vieux Pentium et Pentium Pro pour s'enficher sur un slot de type nouveau : le Slot One. Cette nouvelle technologie 100 % Intel devrait être adoptée ensuite par toutes les générations de processeurs à venir. Seul hic : le socket 7 n'est pas de technologie Intel, ce qui permet à tout le monde d'exploiter ses spécificités, tant les constructeurs de processeurs comme AMD ou Cyrix que les constructeurs de cartes mères. Le Slot One, en revanche, placerait tout ce joli petit monde sous contrôle Intel...

Intel sue dans ses sockets

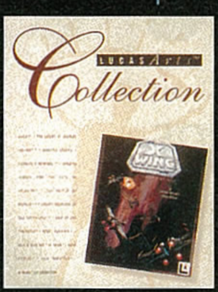
Qu'en est-il de l'avenir du socket 7 ? C'est ce pour quoi Cyrix et AMD sont justement en train de se battre. L'architecture actuelle des PC est loin d'être morte, parce que loin d'être complètement exploitée. Des efforts de rationalisation au niveau des processeurs, associés à un nouveau chipset qui permettra de monter la fréquence des bus à 100 MHz (le chipset annoncé par AMD pour la sortie de son K6), combinés sans doute avec de la SDRAM ultra-rapide ainsi qu'un nouveau contrôleur pour disque dur, tout cela devrait permettre d'exploiter encore longtemps le large parc installé de sockets 7. Cette stratégie présente bien des avantages, puisqu'elle permettrait d'offrir des performances supérieures, accessibles à un prix inférieur, tout en exploitant une architecture répandue et éprouvée. Mais l'idée ne semble pas convaincre Intel, lequel est même allé jusqu'à essayer de faire fermer un site Internet dont l'auteur s'exprimait un peu trop librement à son goût, chiffres et infos de première main à l'appui. Signe qu'il y a quelque chose qui cloche, dans le petit monde du PC. Enfin, rassurez-vous : devant la mobilisations des visiteurs dudit site, Intel n'a pas mis ses menaces à exécution. On ne saurait d'ailleurs trop vous conseiller d'aller y faire un tour : ça s'appelle Tom's Hardware Guide, et c'est bourré d'infos ! (http://sysdoc.pair.com/klamath.html)

Les petits prix des éditeurs

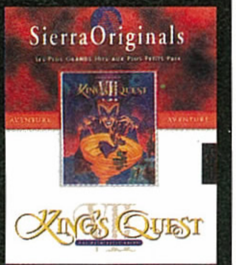
Pas fous, les éditeurs : une fois qu'un produit a fini son cycle de vie normal, qui varie entre un mois et un an - voire davantage selon les titres -, quoi de plus simple que d'en presser quelques milliers de CD-Rom pour lui donner une deuxième jeunesse ? Virgin I. E., avec sa gamme budget White Label, a recommencé il y a deux ans et demi à créer l'événement autour de titres anciens. Aujourd'hui, ils sont huit, éditeurs comme distributeurs, à proposer leur gamme petits prix. Bref, voici le moyen idéal de vous constituer une ludothèque de référence pour des prix allant de 79 à 149 francs selon les gammes et les titres. L'intérêt, c'est que tout cela tourne merveilleusement bien sur une machine telle que le MediaGX.

Concrètement, cela signifie-t-il qu'il suffit d'attendre un peu après la sortie d'un jeu pour le voir apparaître sous un tel label, au tiers ou au quart de son prix de lancement ? Pas systématiquement : d'abord, il faut que l'éditeur ou le distributeur du jeu en question propose une gamme à bas prix. Ensuite, même chez les éditeurs en question, tous les jeux ne sont pas réédités. C'est un phénomène qui touche principalement deux types de titres : les hits et les flops. Pour les hits, la patience s'impose : de un à deux ans après leur sortie, ils seront peut-être disponibles au rabais. Quant aux flops, qui ne sont pas forcément des daubes mais n'ont pas rencontré le succès escompté, ils intègrent les collections économiques entre six mois et un an après leur sortie.

Bref, voici notre petite sélection à l'usage des joueurs désireux de découvrir les grands moments de l'histoire du jeu vidéo. Quant aux "vieux" joueurs, ils y trouveront aussi une occasion de passer avantageusement des disquettes aux CD-Rom.

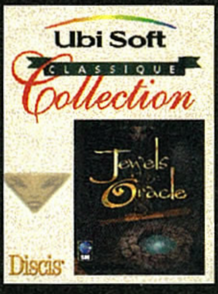


Parus chez LucasArts (LucasArts Collection, de 79 à 149 F)
Tie-Fighter CD Collector, Full Throttle, Dark Forces, X-Wing CD Collector, Rebel Assault, Day of the Tentacle, Monkey Island 2 : The Chuck's Revenge

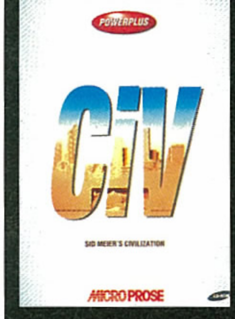


Parus chez Sierra (Sierra Originals, 99 F)
Command : Aces of the Deep, Torin's Passage, King's Quest 7, Shivers, Betrayal at Krondor, Aces Over Europe, Outpost, Leisure Suit Larry 6, Space Quest 6, Goblins 3, Lost in Time

Parus chez Electronic Arts (Classics, 99 F)
NHL 96, PGA European Tour, FIFA 96, Crusader No Remorse, Magic Carpet II, Speed Haste, Bioforge, Fade to Black, Wing Commander III, Ultima Underworld I & II, Syndicate, Little Big Adventure, System Shock



Parus chez Ubi Soft (Collection Classique, 99 et 149 F)
Werewolf, Settlers, Dragon Lore, Megarace, Steel Panthers, Panzer General II, Rally, Jagged Alliance, Heroes of Might & Magic, Jewels of the Oracle



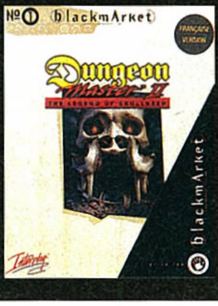
Parus chez Microprose (Power Plus, 99 F)
Grand Prix Manager, X-Com Terror From The Deep, Sid Meyer's Civilization, Transport Tycoon, F-14 Fleet Defender, Railroad Tycoon Deluxe, UFO Enemy Unknown



Parus chez Virgin IE (White Label, 99 F)
Congo, The Eleventh Hour, Dune 1 & Dune 2, Civil War, Screamer, Lands of Lore, Creature Shock, Conspiracy, Hand of Fate, Kyrandia 3



Parus chez Eidos (Kixx, 79 F)
Shellshock, Buried in Time, Under a Killing Moon, Witchaven II, Links Golf, Red Baron, F-15 Strike Eagle 2, Rise of the Triad, L'Énigme de Maître Lu, Journeyman Project Turbo



Parus chez Acclaim & Interplay (Blackmarket, 99 F)
D, Frankenstein, Virtual Pool, Descent, Dungeon Master II

Surfo la pu
le net vu à la

Plus qu'un simple joujou destiné aux hobbyistes, Internet devient un outil de communication mondial, un média à part entière. Bien sûr, cela peut vous sembler évident,



mais combien de gens ont aujourd'hui accès au réseau des réseaux ? Certes, le taux d'équipement progresse, mais comme toute nouvelle technologie, le Net est lent à toucher le grand public.

Par Morgan



Le grand public, c'est aussi votre grand-mère qui vous demande de venir chez elle régler ses chaînes sur sa nouvelle télé couleur (on se demande d'ailleurs bien pourquoi : elle ne regarde que TF1). Ce sont aussi les utilisateurs qui ne font pas la différence entre mémoire du disque dur et mémoire vive d'un ordinateur (il y en a !).

Loin de moi l'idée de me moquer du néophyte ou d'exacerber l'esprit de caste des adeptes de la micro. Que l'informatique touche le grand public est une bonne chose. C'est le signe qu'il constitue un véritable progrès technologique, et le plus grand réseau du monde, pour mériter son nom, a tout intérêt à passer le cap de la confidentialité. Alors, comment inciter Monsieur et Madame Tout-le-monde à venir surfer sur le Web ?

Premier problème, il faut un ordinateur équipé d'un modem. Un Mac ou un PC, ce n'est pas donné, et l'accès à Internet justifie difficilement à lui seul un tel investissement. Ensuite se pose la question de la configuration : TCP/IP, codes bizarres, connexion qui ne fonctionne jamais, Compuserve, provider privé, etc. Tout cela échappe aux non-initiés et c'est bien normal. Enfin, il faut des tas de logiciels pour surfer, mailer, newsgrouper et autres. Cela coûte encore des thunes... et quelques galères.

Technologie et grand public ?

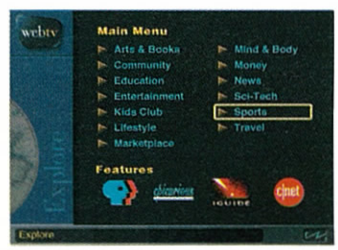
Des solutions commencent à voir le jour. Infonie, par exemple, a montré la voie en proposant un kit soi-disant "plug and play". Mais il faut toujours disposer d'un PC ou d'un Mac.

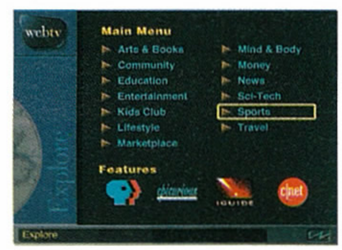
Aujourd'hui, la démocratisation du Net franchit une nouvelle étape : Sony et Magnavox/Philips lancent le Web TV. Le concept est archi simple. Une sorte de décodeur (façon Canal+) se branche sur la télévision. À l'intérieur, un modem 33 600 et un processeur Risc 64 bits cadencé à 112 MHz gèrent l'accès au réseau. L'installation prend trois minutes, montre en main, et fonctionne sur tout type de télé. À ce boîtier-décodeur s'ajoutent une télécommande fort bien conçue et un clavier infrarouge. Et pof, ça y est, on est dans son salon en train de surfer le Net, les pieds en éventail. L'interface de l'ensemble est à la fois fonctionnelle et agréable. Et l'idée est assez géniale.

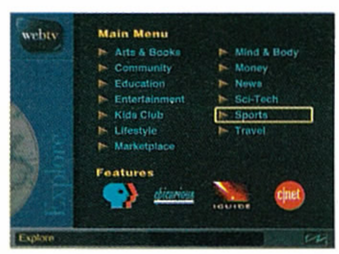
ns pendant b, ou téloche



La tarification mensuelle est d'environ 110 francs (19 $*), ce qui reste raisonnable, et le boîtier de connexion coûte 1 800 francs (320 $*). Deux modèles, l'un de Sony et l'autre de Philips, sont proposés. Mais hélas, si le Web TV prétend offrir un accès total au Net, la réalité est plus restrictive. Tout d'abord, le fait de ne pas être relié à un ordinateur rend impossible le téléchargement ou l'envoi des fichiers. Et le FTP n'est donc pas accessible. Les newsgroups ainsi que les jeux on-line sont eux aussi absents du lot. L'accès se résume donc à un browser propriétaire du genre Netscape pour accéder aux pages Web ainsi qu'aux services proposés par Web TV (télé, radio, sports, voyages, etc.). Précisons que ce bouquet de services évolue sans cesse et que les upgrades se font automatiquement. L'accès aux e-mails est compris dans l'abonnement. C'est donc à une version simplifiée mais efficace d'Internet que l'utilisateur de Web TV a accès.









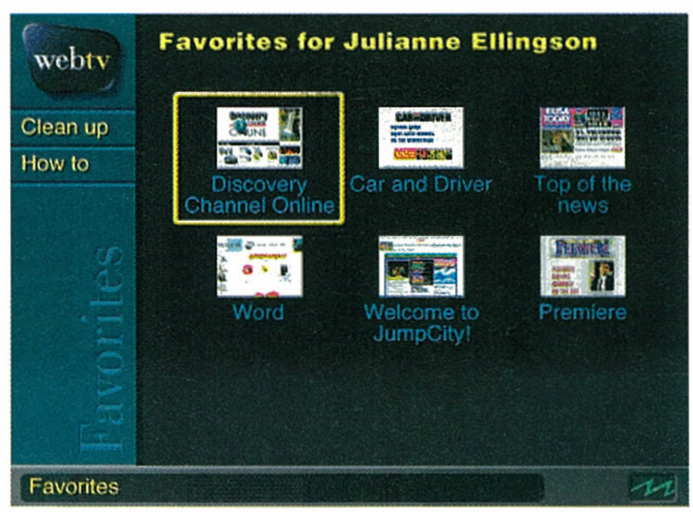
110 francs par mois ophtalmo non compris

Le Web TV souffre cependant de deux lacunes. La première concerne l'affichage des pages HTML. Prévues pour être visualisées sur un écran d'ordinateur, ces pages, en 544x384 et 72 dpi, sont d'une définition telle que la lisibilité des textes sur une télévision peut être difficile. De plus, toutes les fonctionnalités supplémentaires de votre browser (Java, Shockwave, multifenêtrage, et ActiveX) ne sont pas gérées, à l'exception des fichiers MIDI.

L'autre problème est qu'il n'est pas possible, pour le moment, de saisir une adresse et de s'y rendre. Pour accéder à une page, il est indispensable de passer par l'un des deux logiciels de recherche intégrés (Yahoo et Excite). Du coup, l'accès à une page précise ou plus personnelle peut être fastidieux. En revanche, un carnet d'adresses très bien géré compense en partie ce défaut.

Bref, le Web TV est une innovation géniale qui permet d'accéder à l'essentiel du Net à moindre coût. Il est évident que cette technologie va s'améliorer (notamment en ce qui concerne la lisibilité à l'écran). Même si le prêt du décodeur aurait constitué une solution plus intéressante pour l'utilisateur et permis d'améliorer le hardware au fur et à mesure, le Web TV est un outil de qualité qui mérite toute votre attention.

*Prix constatés aux États-Unis depuis octobre 1996.



NET NEWS

Le futur des jeux passera par le réseau. Une lapalissade, vu qu'on est déjà en plein dedans : regardez autour de vous. Comme promis, nous décortiquons ce mois-ci Pod en réseau. Pour faire bonne mesure, un tombereau de niouzes sur les futurs hits du et un petit coup de projecteur sur Netstorm, dont le concept est plutôt original – plus que le titre, en tout cas.

Par toute l'équipe

Planetary Raiders

ICI (Interactive Creations Inc.), les développeurs du déjà célèbre Warbirds, récidivent dans la simulation d'engins volants pour Windows 95 et PowerPC : Planetary Raiders utilise le même genre de moteur que Warbirds, mais se déroule dans l'espace. Au milieu d'un système solaire aux ressources épuisées, des centaines de joueurs vont s'affronter au sein de sociétés et autres corporations en vue de dominer l'espace. Tous les rôles sont possibles : mercenaire, pirate, membre de guilde ou d'escadron, transporteur indépendant ou directeur de station orbitale. Les vaisseaux sont customisables à volonté et évoluent dans un univers 3D temps réel très léger qui permet à Planetary Raiders de tourner sur toute config à partir du 486 DX2/66. "Tout ce dont vous avez besoin, c'est d'une connexion Internet et du désir de dominer l'univers." Bref, il ne vous reste plus qu'à aller télécharger la bêta-version sur http://www.icigames.com/pr/



Le Ouaib Joystick a 6 mois !

Au programme : tests des jeux en avant-première, téléchargement des meilleures démos, donnez votre avis sur le Forum et jardinez avec nos copains les trappeurs canadiens. Comment ça, vous êtes pas encore venu nous voir ? www.joystick.fr



Rolemaster : Magestorm



Créé par Interworld Productions, Rolemaster : Magestorm s'affirme d'emblée comme un RPG pur et dur, basé sur le système Rolemaster, cette version encore plus élaborée et plus compliquée de MERP, de Iron Crown Enterprises. Rolemaster : Magestorm propose des parties pouvant compter jusqu'à 50 joueurs simultanés, plusieurs aventures pouvant se dérouler en parallèle. Vous avez le choix entre quatre classes de personnages qui évolueront dans un environnement 3D haute résolution. La version bêta testable de 9 Mo est à télécharger sur http://www.home-world.net/games.html. Vous y trouverez également d'autres démos et versions bêta.

Sans oublier le Mac

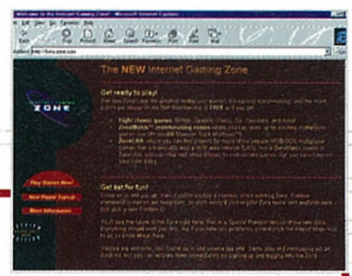


Les possesseurs de Macintosh sont proportionnellement beaucoup plus connectés que les autres ("c'est par manque de jeux off-line, hin hin hin !" Qui a dit ça ? Bon tant pis, tu devras passer un week-end à la convention Star Trek avec Tiberius, oui, je sais, c'est cruel), voici donc un jeu de rôles multijoueur pour eux. Avalia, en l'occurrence, est un projet qui semble plutôt ambitieux : une gamme de personnages étendue permet d'incarner, outre les classiques guerrier, voleur et magicien, un barde ou un marchand. L'environnement du jeu est customisable à plus d'un titre : dans l'apparence de votre personnage (on peut importer des fichiers personnels), dans la gamme de vos sorts (vous définissez vous-mêmes vos propres sortilèges), dans votre choix de vie (vous pouvez aussi bien vous fixer une mission guerrière que décider de vous rendre utile au quotidien en ouvrant une taverne ou une boutique). Bref, tout est possible, même de jouer off-line ! En effet, Avalia propose également une quête solitaire d'une centaine d'heures. Il peut également se jouer via AppleTalk à quatre personnes ou bien sur Internet, avec des centaines d'autres joueurs, sur le serveur de Games-Online http://www.games-online.com. Vous en trouverez une bêta-version d'environ 5 Mo sur http://www.avalia.com/

Ça bouge chez Realms Network

Lords of Empyria est un jeu de rôles/aventure qui propose 7 mondes, 16 peuples de culture différente, 156 lieux à visiter et 63 quêtes à mener. Il suffit de choisir sa classe pour partir affronter les quelque 400 types d'ennemis et les 300 NPC (Non-Player Characters). Lords of Empyria peut se jouer seul, comme en multijoueur dans les "Empyrian Arenas". Attendu pour très bientôt en version définitive, il est déjà téléchargeable en version bêta sur le site de l'éditeur http://www.realmsnet.com/. Vous trouverez également des informations sur les autres projets de Realms Network : Barbaria (été prochain), Enigma (automne) et Microcosm (Noël 97).





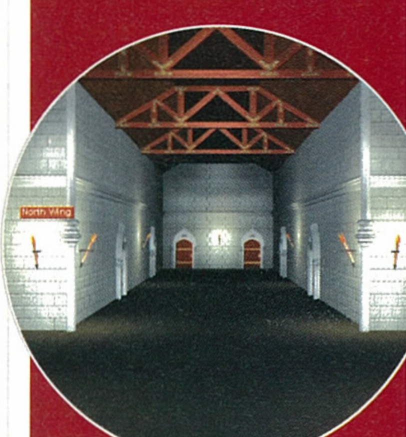
Portage on-line un métier d'avenir

Aries On-line Games, filiale de Kesmai Corporation (elle-même filiale de la News Corporation du tentaculaire Ruppert Murdoch), fournit aux éditeurs et aux développeurs de jeux toute une panoplie d'outils et de technologies leur permettant le portage de leurs produits on-line. À leur palmarès : Air Warrior, Air Warrior II, Online Casino, Harpoon Online, Legends of Kesmai, MultiPlayer BattleTech : Solaris, Stellar Emperor, Jack Nicklaus 4 Online, WatchWord, ainsi que toute une série de jeux de plateau et de cartes. Tous ces titres sont exploitables en multijoueur sur l'URL http://www.kesmai.com/, ainsi que sur sept réseaux propriétaires tels que America Online, Progigy ou CompuServe. Tous serveurs et tous titres confondus, Aries serait le premier à avoir dépassé le million d'heures de connexion payantes mensuelles (!). Les actuels partenaires de développement d'Aries s'appellent Accolade, Discovery Channel Multimedia, Twentieth Century Fox, Interactive Magic, Interactive Broadcasting, Masque Publishing, Vor Technologies et Kesmai Studios.



Empiriana

Infinite Realms Online Entertainment propose aux bêta-testeurs du monde entier le téléchargement d'Empiriana, son jeu de rôles multijoueur on-line pour Windows 95. Ce monde fantastique médiéval tout en 3D, extensible à l'infini, vous permet d'explorer de sales donjons et de combattre plein de dragons et autres bestioles du même genre. L'aventure, quoi. Avec la panoplie d'armes qui va bien, une histoire sous-jacente, la possibilité de créer des équipes de 6 joueurs et tout un tas d'autres potentiels à découvrir d'urgence. Pour en savoir plus, s'inscrire et télécharger gratuitement les 6 Mo du logiciel. http://www.irealms.com/



La "Zone" de Microsoft se relooke

Le serveur de Microsoft dédié au multijoueur, la MS Internet Gaming Zone, s'est offert un ravalement complet. C'est peut-être l'occasion d'aller y faire un tour, d'autant qu'il est complètement gratuit. Comme quoi, on a beau dire, Billou n'est pas si mauvais bougre. Il nous offre une zone classique, avec huit petits jeux d'arcade vieux comme mes robes, une ZoneMatch pour les jeux Windows 95 comme, au hasard, Monster Truck Madness, et une ZoneLAN, pour les jeux DOS jouables en réseau local. Une sorte de Kali gratuit, quoi. http://www.zone.com/

Arcade fun en shareware



Hover Race, développé par le Canadien GrokkSoft Interactive Entertainment, se veut le premier shareware on-line dédié au plaisir multijoueur. En effet, pour une fois, tout est gratuit : pas de facturation au temps et un programme en libre téléchargement. Avec, à la clé, un forum de rencontres pour créer ou trouver sa partie et un univers tout en 3D très léger (moins de 3 Mo à télécharger), qui tourne sur les plus petites configurations. Alors en route pour affronter vos concurrents aux commandes d'un hydroglisseur ! http://www.grokksoft.com/

Développeur : Ubi Soft

Configuration : P133 minimum

recommandé : P133 + 3Dfx

Serveur : www.ubisoft.fr

Pod







Nous avons pu mettre la main sur une version quasi finale de Pod 2.0 multijoueur. A l'heure où nous bouclons, toutes les fonctionnalités Internet ne sont pas implémentées, mais nous vous indiquons quand même la marche à suivre. Eh oui, on est comme ça, à Joy. En attendant que des serveurs spécialisés se mettent en place, on s'est bien défoulé en faisant une mémorable partie en réseau local.

Pour jouer à Pod en local, c'est très simple : il suffit de disposer de plusieurs ordis en réseau IPX (ou TCP/IP si vous succombez à la mode Intranet). Dans le menu multijoueur, on sélectionne Réseau puis on crée une nouvelle session (bouton Ajouter). Les autres joueurs se rallieront ensuite à la partie ainsi créée. La personne qui a initialisé la session pourra en outre ajuster la flopée d'options proposées par le programme : course simple, course en championnat (on peut faire sa propre liste de circuits), on pourra utiliser des voitures et des circuits non intégrés au jeu en standard (voir plus loin), classement par points ou en fonction des temps réalisés... Les paramètres les plus importants sont la gestion des dommages et la difficulté. En mettant la difficulté au maximum, les voitures pourront pousser des pointes au-delà des 350 km/h (ce que nous vous conseillons impérativement). Bref, devant tant de choix, ça serait un comble de ne pas trouver chaussure à son pied, ou plutôt à son Pod. Le menu suivant est certainement le plus décisif. Vous y choisissez votre caisse et surtout vous pouvez régler les paramètres du bolide. Comme dans un jeu de rôles, vous répartissez vos points entre les différentes caractéristiques : accélération, freins, adhérence, braquage, vitesse. Des rumeurs prétendent que Lord Casque Noir met les freins à zéro et concentre tout sur la vitesse. Vu comme il nous a "largués" à Pod, on est enclin à faire de même. Attention, vous n'avez que quelques secondes (au bon vouloir du "chef de session") pour customiser votre suppositoire atomique. Ne vous endormez pas !

Et c'est parti. Que dire d'une course en réseau, sinon que c'est dix fois plus marrant qu'en solo ! On se tire la bourre, on se coince contre les bordures, et les raccourcis cachés dans chaque circuit ajoutent encore du piment à la chose... Quel dommage de ne pouvoir larguer des mines ou mitrailler les autres pilotes ! Ce sera peut-être pour Pod 2. Le vrai reproche que l'on peut formuler est ce que j'appelle "l'effet yo-yo". En réseau, la position des voitures étant rafraîchie moins rapidement que l'affichage, les bolides concurrents avancent et reculent comme s'ils étaient conduits par des bègues. Ça ne nous a pas empêchés de bien nous amuser, remarquez.

En revanche, j'ai un peu peur pour le jeu via Internet. Avec le lag supplémentaire, la jouabilité risque d'en prendre un coup. Nous n'avons pas testé ce point, car il n'y a pas de serveur dédié Pod à ce jour (on pourra jouer via Kali dans peu de temps). On pourra aussi configurer sa bécane comme serveur Pod, ça fonctionnera grosso modo comme Quake Server. Mais laissons la mayonnaise prendre, et rendez-vous le mois prochain pour un complément d'infos.

Sinon, allez faire un tour sur le Web Ubi www.ubisoft.fr. D'abord, vous pouvez télécharger la démo de Pod (versions Pentium, MMX et 3Dfx). Deuxio, il y a de nouveaux circuits et de nouvelles caisses. Troizio, on peut mailer à Ubi un fichier DXF de la bagnole qu'on aura au préalable modélisée avec son soft de 3D préféré (les meshs doivent comprendre moins de 60 faces, sans les roues). Tous les mois, deux voitures, dûment sélectionnées, seront intégrées à Pod et disponibles en téléchargement. Si c'est pas interactif, ça ! Quaterzio, visitez le bar des routiers de Io, même si votre fierté risque d'en prendre un coup. C'est là que sont répertoriés les temps des meilleurs joueurs du monde. On peut également télécharger les meilleurs ghosts pour s'entraîner. Houla, je sens qu'il va y avoir de l'arsouille dans l'air.



Sur PC CD-Rom

Développeur : Titanic Entertainment

Distributeur : Activision

Sortie prévue septembre 1997



Netstorm





On se tient par la main, on se serre les coudes, et on fait des efforts d'imagination ensemble, allez hop : imaginez, donc, des îles qui flottent dans les airs, dans les nuages. Des portions de terre, arrachées d'on-ne-sait-où, qui ne reposent sur rien et se promènent comme ça, nonchalamment dans les cieux. Imaginez-les bien fort.

Maintenant imaginez-les couvertes de machines infernales, de canons et d'engins de mort en tout genre. Imaginez-les guerroyant contre d'autres îles flottantes tout aussi belliqueuses, pour le pur plaisir de s'entre-déchirer, et pour se piquer des bouts de terre et devenir toujours plus grosses. Si vous avez tout cela bien en tête, bien propre devant vos yeux – qui sont charmants –, alors vous avez un bon avant-goût de Netstorm. Ça s'appelle comme ça.

LE MONDE IMPITOYABLE DU RÉSEAU

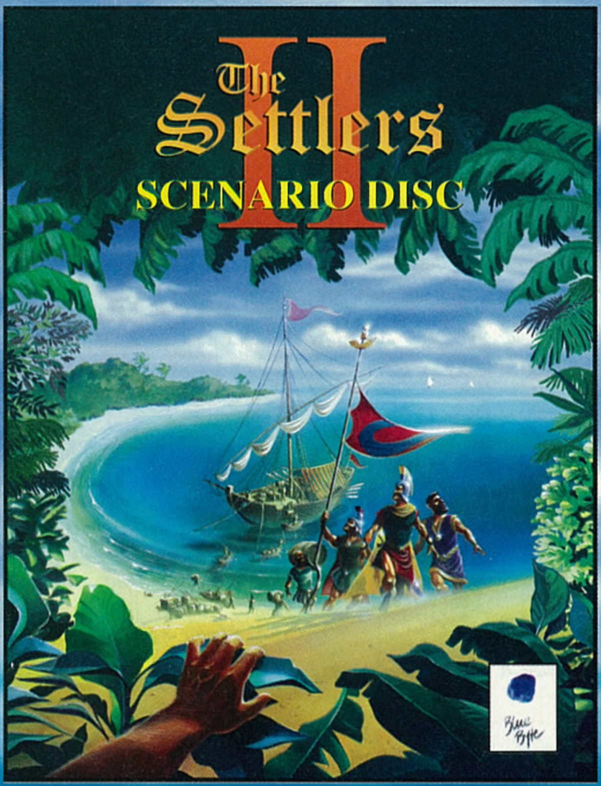
Même si Netstorm permet de jouer en réseau, ou en duel via une connexion modem directe, ou même en solo pour s'entraîner dans des niveaux spécialement dédiés à l'apprentissage, c'est avec la connexion Internet que le jeu prend toute son ampleur. Les programmeurs de Titanic Entertainment, auteurs du jeu (voir encadré), mettent en effet en place un serveur fait tout exprès pour jouer à Netstorm. La chose est aujourd'hui courante, mais cette fois, le serveur s'annonce particulièrement malin. Ainsi, il gérera le flux des joueurs connectés, pour les balancer à droite à gauche, dans divers cieux afin qu'ils s'affrontent sans se marcher sur les pieds. Ce tri automatique s'opère en prenant en compte le grade atteint par les joueurs, l'ampleur de leur territoire et le nombre d'îles conquises. En effet, un joueur qui, dans une précédente partie, a gagné une bataille contre d'autres joueurs, montera d'un cran dans la hiérarchie netstormienne. L'avantage est qu'on se bat toujours contre d'autres joueurs de force à peu près égale. Comme ça, pas d'injustice.



Rien de bien révolutionnaire me direz-vous, sauf que le serveur de Titanic gère ces classements tout seul comme un grand. Il stocke toutes les infos concernant les joueurs. Ainsi, impossible de tricher, impossible de faire une partie, de se déconnecter, de bidouiller les infos de son passé et de se reconnecter pour en profiter : le serveur détecte automatiquement les petits tricheurs. Les compétitions seront, ainsi, bien plus acharnées.

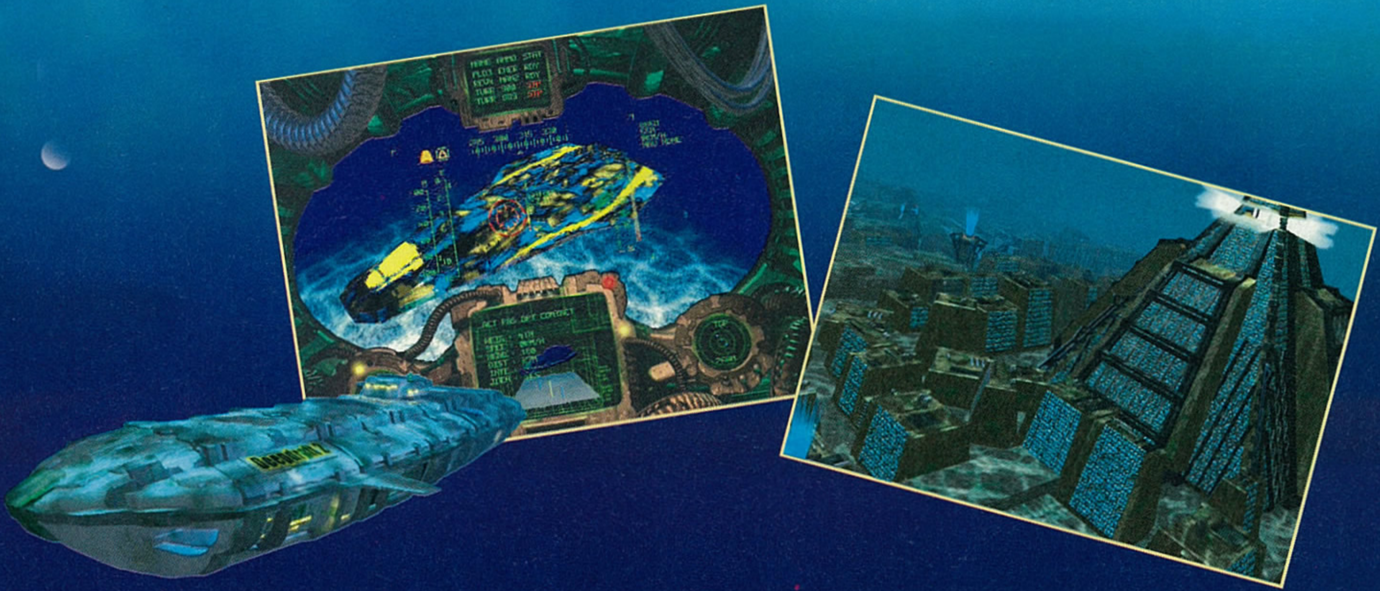
Titanic Entertainment

Les auteurs de Netsorm sont loin d'être des débutants. Les membres de Titanic Entertainment, la boîte qui développe le jeu pour Activision, sont en effet issus d'Origin et ont bossé sur des titres aussi prestigieux qu'Ultima 7 et 8, Privateer, Crusader No Remorse, Bioforge, Wing Commander et, bien sûr, Ultima Online. Leur intérêt pour les jeux dédiés au Net est allé grandissant, mais, malheureusement, Origin n'avait de priorité que pour le jeu Online de Richard Garriott. Du coup, en 1995, Ken Demarest est parti d'Origin avec quelques-uns de ses collègues pour fonder Titanic Entertainment, et se concentrer sur Netstorm. Le jeu arrive cette année, et il nous a bien plu, ma foi. (www.titanic.com).



QUE VOUS SOYEZ UN STRATEGE AVERTI OU QUE VOUS PREFERIEZ L'ACTION, LA GAMME BLUE BYTE EST FAITE POUR VOUS !

VOUS REVIEZ DE DOMINATION ? ATTENTION, LES SETTLERS VONT VOUS RENDRE FOU !



«Le moteur graphique d'Archimedeaun Dynasty est le meilleur jamais réalisé... Bref c'est du délire, du génie, du grandiose...» Génération 4

«Graphisme et animations superbes, scénario béton, action non-stop, tout y est...» PC Team

«Préparez vos bouées, vous allez être submergé de bonheur par le nouveau soft de Blue Byte.» CD Loisirs

Attention !
Bientôt chez votre revendeur une série limitée à prix malin avec un porte-clés en cadeau.

http://www.ubisoft.fr

3615 Ubi Soft
1,29F/mn
Infos,Trucs et Astuces

Ubi Soft
ENTERTAINMENT

Blue Byte

pipole

Tous les mois, Joystick se penchera désormais sur ceux qui ont fait et font des jeux vidéo ce qu'ils sont aujourd'hui, sans se soucier de savoir s'ils sortent un jeu en ce moment. Un peu comme à "Taratata", au début. Ce mois-ci, nous voyageons dans le temps en compagnie de Sid Meier, l'un des développeurs les plus populaires de la planète, qu'on ne présente plus, et auteur de nombreux jeux cultes.

Sid Meier
Le vétéran du jeu vidéo

"L'arrivée d'Internet dans le monde des jeux vidéo est aussi importante que l'arrivée des jeux sur ordinateur, à l'époque où les jeux de plateau étaient rois".

Sid Meier est l'un des vétérans de ce milieu, et commet ses doux crimes de programmeur de jeux depuis le tout début des années 80. Sid est si populaire, qu'on le traite pratiquement comme on traite les grands réalisateurs du cinéma, en associant son nom à ses œuvres jusque sur les boîtes des jeux (Sid Meier's Pirates !, Sid Meier's Civilization...). Ses jeux les plus célèbres sont sans conteste Civilization I et II, qui ont ruiné les vies sociales, sentimentales et professionnelles de bon nombre d'entre nous. Si vous dites à Sid Meier que vous êtes une de ses victimes, il vous lâchera un sourire, et l'air un peu gêné, tentera peut-être de détourner la conversation. *"Civilization était inspiré du jeu de plateau original, bien sûr, un peu par Sim City, par Empire aussi, ainsi que par quelques-unes de mes idées. Nous avons essayé de lui trouver un nom différent, mais sans en trouver un meilleur que celui du jeu de plateau. Tant pis si le nom était déjà déposé, nous nous sommes arrangés avec Avalon Hill."*

LES ORDINATEURS AU LYCÉE

Sid Meier est un homme extrêmement charmant, très calme et posé. Mais c'est aussi un joueur acharné. *"J'ai toujours adoré les jeux. Tout gosse, je jouais aux jeux de plateaux ou de stratégie. Je me suis mis aux ordinateurs au lycée. C'était le seul moyen, on n'avait pas encore d'ordinateur à la maison. C'est là que j'ai commencé à étudier la programmation."* Pour sûr, sans avoir vu ses carnets de notes de l'époque, je ne doute pas que le jeune Sid ait été déjà bon à tapoter sur les ordinateurs du lycée. Après ses études, Sid se met à programmer dans le milieu professionnel, tout en gardant une passion pour les jeux en tout genre.

"Quand l'Atari 800 est sorti, je me suis dis qu'il était grand temps de combiner mes hobbies avec ma profession. J'ai commencé à écrire des jeux pour m'amuser. Un an ou deux ans plus tard, j'ai rencontré Bill Stealey avec qui j'ai fondé Microprose. Il s'occupait du marketing, des ventes, et moi de la programmation et de la création des jeux." Le succès est quasi immédiat, et Sid Meier aligne les coups d'éclats sans interruption : F-15 Strike Eagle, premier simulateur de combat digne de ce nom (qui lancera une mode) ; Silent Service, premier jeu de sous-marins ; Pirates !, qui mêle aventure, action et jeu de rôles ; et autres Railroad Tycoon ou Civilization jusqu'au tout récent Magic : the Gathering.

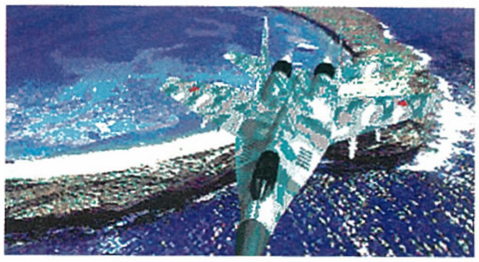
DE MICROPROSE À FIRAXIS

"Je préfère passer du temps à réfléchir aux jeux, plutôt qu'à la gestion d'une société, son financement et ses réunions. L'année dernière m'a semblé le bon moment pour quitter Microprose et fonder, avec quelques amis, une autre société qui pourrait se concentrer à nouveau sur la réalisation des jeux." Adieu Microprose, donc, et va pour Firaxis, la nouvelle société qu'il crée en juin 96 avec deux autres transfuges de Microprose, Jeff Briggs et Brian Reynolds, des compagnons de création depuis plusieurs années. Michael Haire, ancien directeur artistique de Microprose, vient les rejoindre peu après. L'équipe est aujourd'hui à peine composée d'une dizaine de personnes. C'est une structure plus légère, presque familiale. Deux projets occupent actuellement l'équipe de Firaxis : le premier est dirigé par Sid Meier lui-même, et l'autre par Brian Reynolds. Nous n'avons pu en savoir davantage : trop de secrets pèsent encore sur les travaux en cours de Firaxis. *"Nous ne sommes pas encore sûrs nous-mêmes de la direction que nous allons prendre. C'est comme ça que nous bossons : on essaye plusieurs directions à la fois avant de décider. Je ne donnerai pas de date de sortie, c'est justement un des problèmes avec les grosses boîtes, ils donnent des dates et après, on est forcé de les respecter. Les jeux sortent quoi qu'il arrive, alors qu'on ne les pensait pas vraiment terminés... Je ne citerai pas de nom, ni de titre, mais j'ai vu cela plusieurs fois."* Sid Meier semble tout à fait heureux de se retrouver au sein d'une petite équipe. *"Dans les grosses sociétés, il y a plus de pression... Écrire un jeu demande souvent un ou deux ans, tandis que les compagnies changent d'orientation et de direction tous les trois mois."* Difficile, dans ces conditions, d'effectuer un travail cohérent sur la création d'un jeu. On comprend pourquoi tant de dévelop-

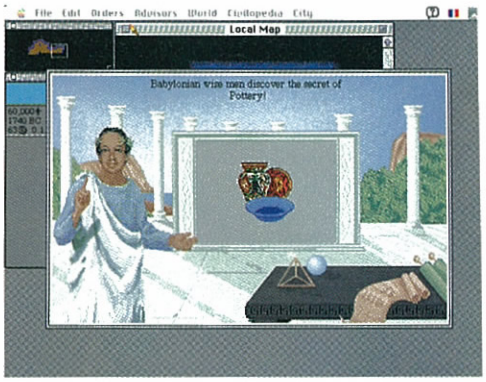
SID MEIER EN QUELQUES TITRES

F-15 Strike Eagle
Silent Service
Pirates !
F19 Stealth Fighter
Railroad Tycoon
Civilization
Colonization
CPU Bach
Civilization II
Magic : the Gathering















peurs prestigieux quittent les grosses structures pour monter à nouveau des petits groupes de passionnés. *"On a toujours trop peu de temps et d'énergie à mettre dans un jeu. Ici au moins, on peut se consacrer à l'aspect visuel, le graphisme, la vidéo, ou on peut se consacrer au jeu lui-même. J'ai plutôt tendance à préférer ce dernier aspect, à privilégier la profondeur et l'intérêt, plutôt que son aspect visuel. Je trouve que c'est un meilleur investissement. Si on avait suffisamment de temps et d'argent, on pourrait vraiment réaliser chaque partie d'un jeu à fond."* Mais Sid Meier n'est pas obsédé par le profit et le nombre de ventes. *"Nous ne devons pas répondre aux demandes du plus grand nombre, nous devons plaire à environ 50 000 personnes pour que la sortie d'un jeu soit viable. Nous ne sommes pas aussi créatifs ou aventureux que nous l'étions dans les années 80, mais la compétition est plus difficile aujourd'hui. En tout cas, je pense que nous sommes plus créatifs que la télévision ou que la plupart des autres formes de divertissement."* Pas de doute. Et si ça continue comme ça, même les scénarios des jeux seront plus riches que ceux du cinéma. *"Les jeux de stratégie étaient catalogués comme étant ennuyeux avant la sortie de Civilization. C'était '"Stratégie = chiant" à l'époque. Maintenant, les jeux de stratégie sont une catégorie à part entière. Il y a toujours des jeux qui font un peu bouger les choses, des développeurs qui font des tentatives, prennent des risques."* Souhaitons que Sid Meier continue de faire bouger les choses, avec ses nouvelles créations au sein de Firaxis. Ce qui l'excite le plus, en ce moment, ce sont les jeux multijoueur. Sid voit l'arrivée des jeux sur Internet comme la seule évolution intéressante de ces dernières années (à la trappe, la réalité virtuelle, simple détail, les cartes 3D...). *"L'arrivée d'Internet dans le monde des jeux vidéo est aussi importante que l'arrivée des jeux sur ordinateur, à l'époque où les jeux de plateaux étaient rois. Nous devons maintenant repenser entièrement le fonctionnement des jeux, pour les rendre vraiment multijoueur. Je ne connais pas les solutions, mais je pense que le changement est très important. Aujourd'hui, nous nous contentons de modifier des jeux prévus pour jouer seul pour qu'ils fonctionnent à plusieurs. Dans deux ou trois ans, nous aurons sûrement des jeux qui tireront parti de la possibilité multijoueur. J'ai deux ou trois jeux multijoueur en tête, je m'en occuperai quand le temps sera venu, quand la technologie sera prête."*

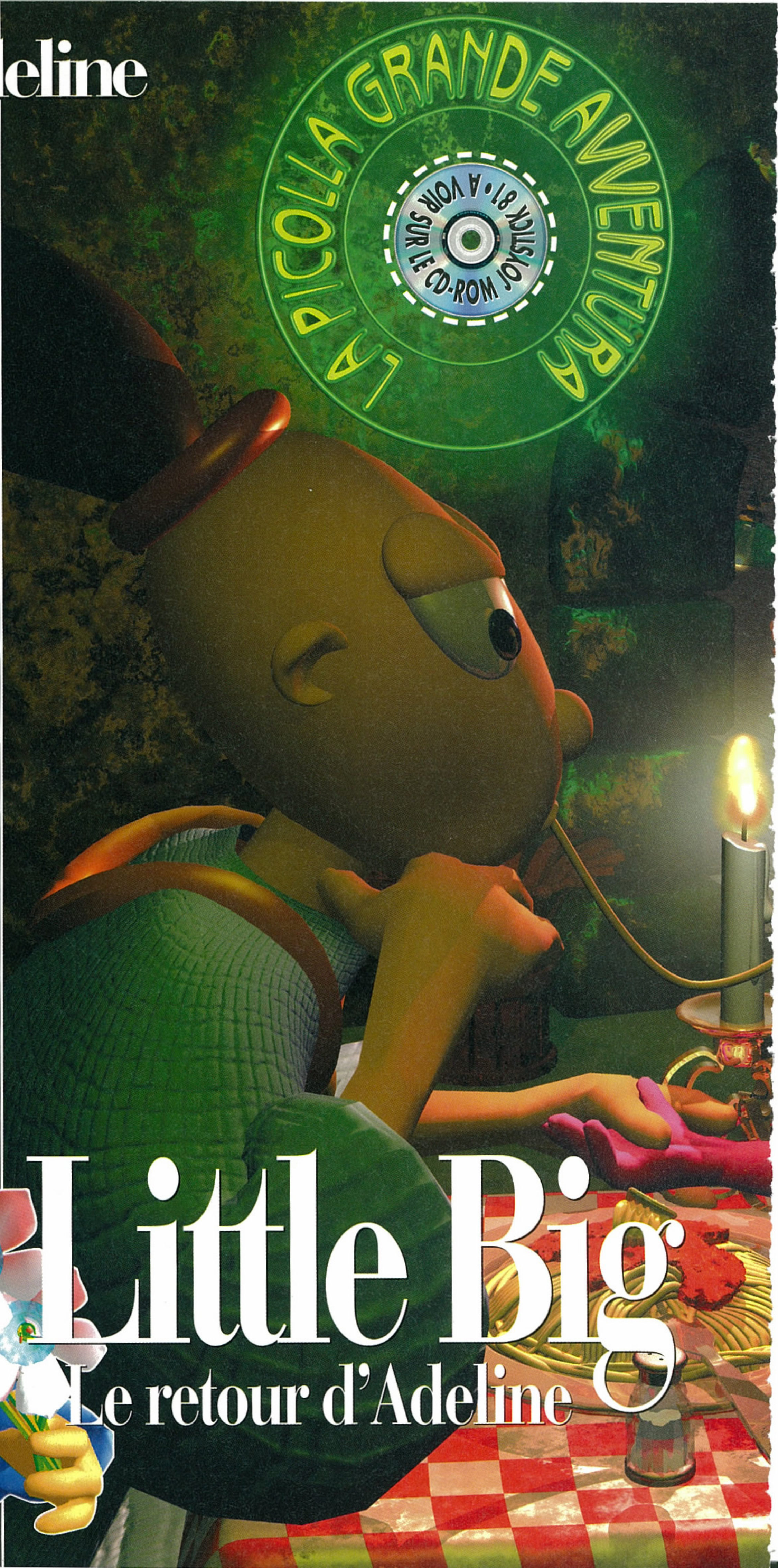
Propos recueillis par Seb

TELEX

Firaxis a signé avec Electronic Arts : leurs jeux seront édités sous le label Origin.

Reportage Adeline

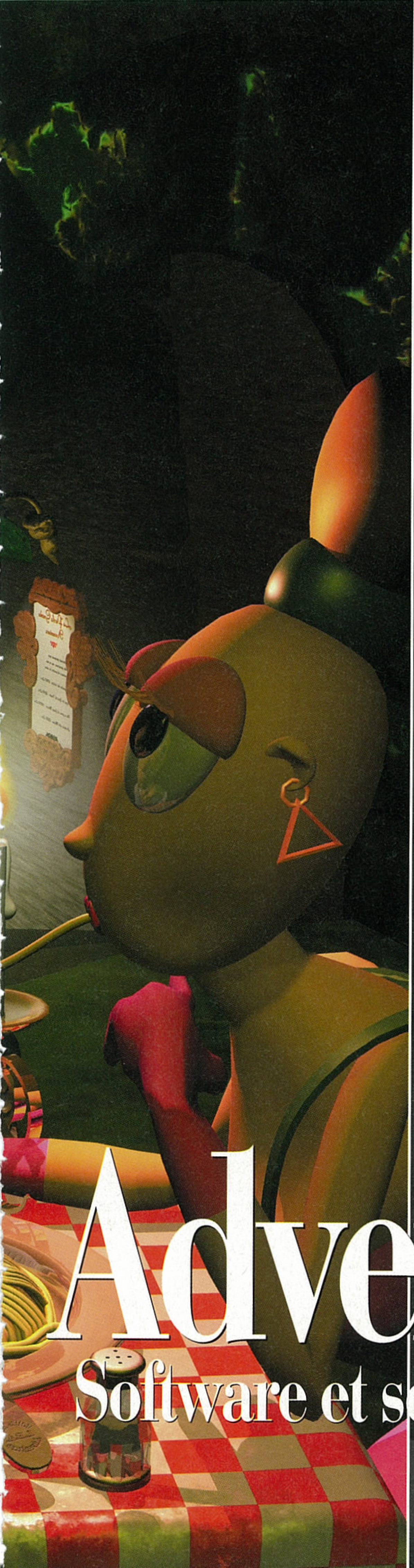
PAR SEB

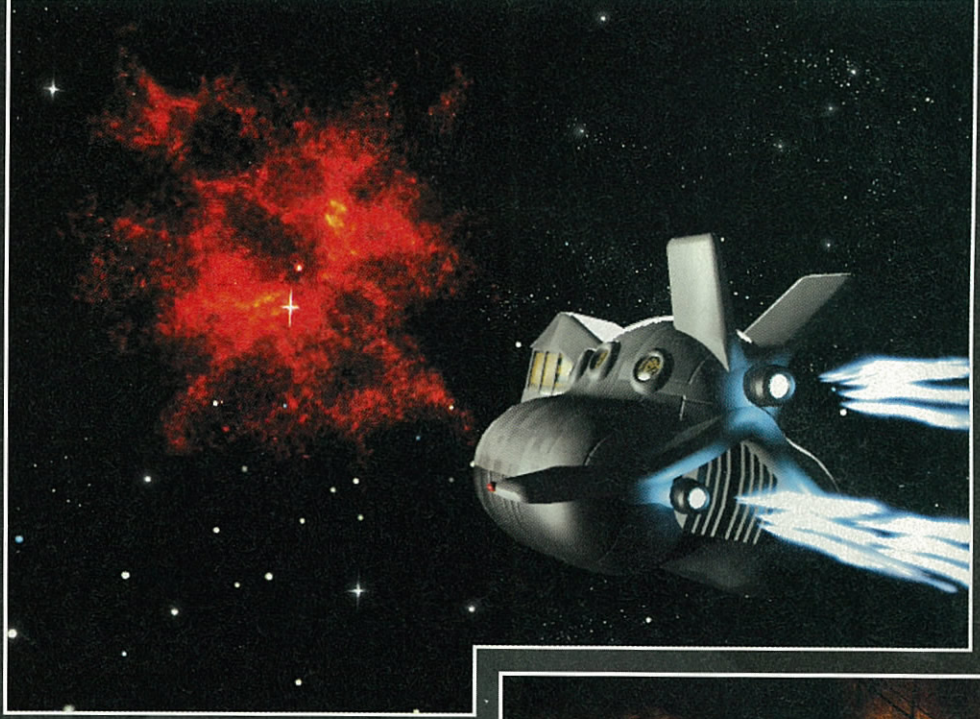


Little Big
Le retour d'Adeline

Pour notre plus grande joie, Twinsen est de retour. Les gars d'Adeline Software lui ont insufflé la vie à nouveau, avant de le lancer, pervers qu'ils sont, dans une nouvelle aventure périlleuse judicieusement intitulée Little Big Adventure 2 (LBA2). Nous avons donc pris notre copain le train, direction Lyon, pour rendre une petite visite à la talentueuse équipe d'Adeline Software (voir reportage sur notre CD), que certains, dont nous sommes, considèrent comme l'une des meilleures équipes de développement de jeux au monde. Et LBA2 ne pourra que convaincre les éventuels indécis.













Adventure 2

Software et son héros fétiche

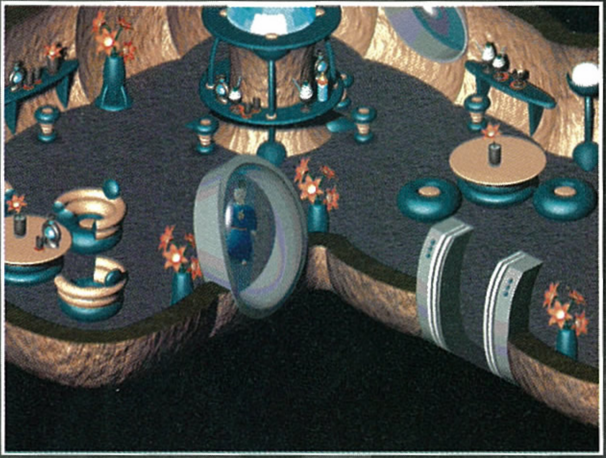
SUR PC CD-ROM
EDITÉ PAR ELECTRONIC ARTS

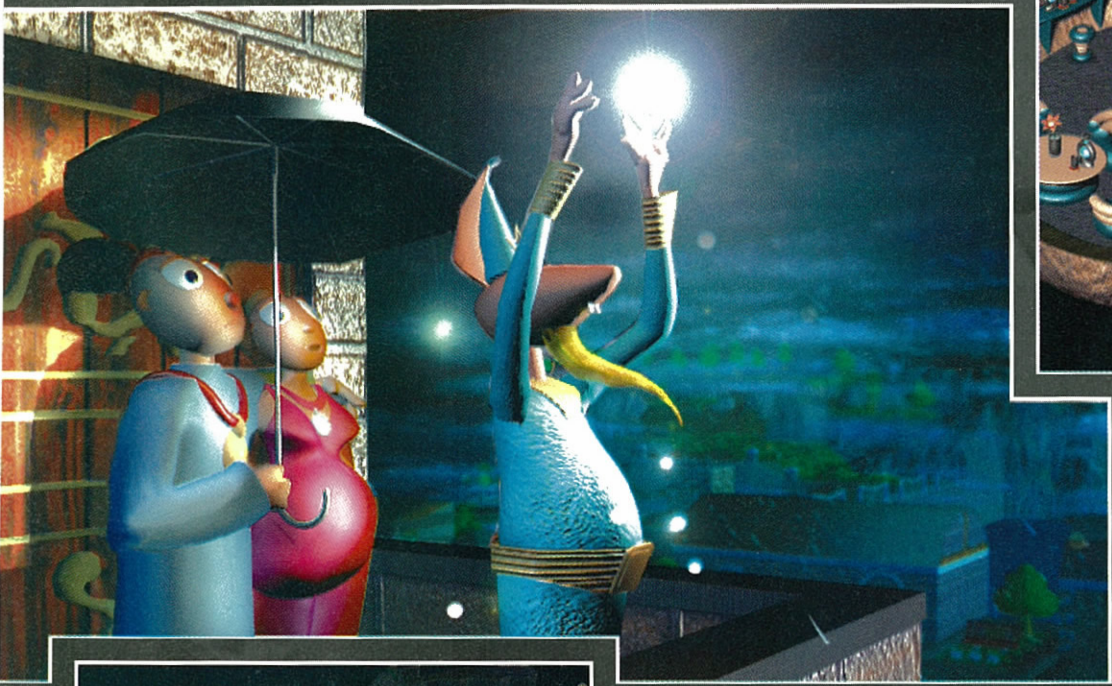
DÉVELOPPÉ PAR ADELINE SOFTWARE
SORTIE PRÉVUE EN JUIN 97

Reportage Adeline

Little Big Adventure 2

Des effets de transparence ou de textures plus ou moins opaques sont appliqués dans LBA2.











On croyait la pétanque à peine internationale, voilà qu'elle s'avère intergalactique. À moins que, Adeline oblige, ce ne soit de la boule lyonnaise.



QUOI DE NEUF, TWINSEN ?

- Un monde deux fois et demi plus grand
- En extérieur, les caméras sont paramétrables
- Un système de sauvegarde plus souple
- On ne se mange plus les murs
- Plus de personnages débiles
- Plus d'armes et plus de sorts

Nous avions laissé Twinsen, le héros de LBA1, dans la plus délicieuse des situations. Adulé par ses compatriotes de Twinsun, qu'il avait sauvés du joug du méchant dictateur Funfrock, Twinsen était instantanément devenu un héros planétaire. Tout allait pour le mieux dans le plus mignon des mondes. Les statues de Twinsen fleurirent à la surface de la petite planète, quelques ruelles se mirent à porter son nom, une école peut-être, un banc ou un jardin public... Bref, paix, calme et sérénité régnaient brillamment sur Twinsun.

À l'instar de notre gentil héros qui avait sauvé la planète grâce à la magie, les habitants de Twinsun se prirent de passion pour cet art étrange : tous voulaient devenir magiciens, la mode était relancée. Mage-météo, mage-réparateur-de-vélos, mage-guérisseur, mage-promeneur-de-chiens, mage-je-ne-sais-quoi, tous s'inventaient des spécialités. Peu importe, les Twinsuniens étaient heureux. Et Twinsen l'était peut-être encore davantage, sa compagne Zoé avait vu son ventre grossir tout à coup, hop. Un heureux événement arrivait à grands pas, un petit Twinsen de plus allait bientôt peupler la charmante planète, sa chambre est déjà prête.

CRASH DE DINO-FLY

Tout va bien, et pourtant l'aventure LBA2 commence avec un événement plutôt inhabituel pour la douce planète Twinsun : un violent orage éclate. Tout le monde se précipite alors chez soi, inquiet d'une telle violence et peu habitué à la pluie. Malheureusement, le Dino-fly de Twinsen se retrouve coincé dans la tempête, en l'air, en plein vol, au milieu de la foudre et des sombres nuages. Paniqué, peut-être blessé, l'animal est obligé d'atterrir en catastrophe, de s'écraser plutôt, à côté de la maison de Twinsen.

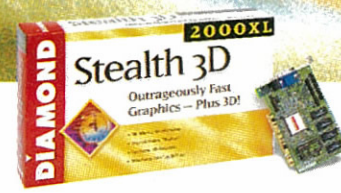
C'est là, précisément, que s'ouvre l'aventure, alors que vous dirigez Twinsen vers la pharmacie, en quête d'un moyen de soigner le pauvre Dino-fly. Anecdotique, pas bien compliqué ? Détrompez-vous, car bientôt des tonnes d'événements s'enchaînent, et l'affaire se corse rapidement pour lancer Twinsen, encore, dans un sacré micmac, interplanétaire cette fois.

Inutile de me foutre le couteau sous la gorge, je ne vous en dirai pas plus. Ou bien juste quelques bribes, car le plaisir de LBA2, outre d'admirer la beauté de son graphisme, sera sans doute de se laisser porter par son scénario riche et plutôt houleux. Chaque petite mission en dévoile une nouvelle, plus grande, plus effrayante encore. Une fois de plus, Twinsen se trouve embarqué dans une intrigue dont le dénouement décidera de l'avenir de la planète Twinsun, et de ses habitants. Pas de bol, impossible de se reposer, de glander, il y a des gens comme ça qui se démerdent toujours pour avoir d'énormes poids à porter sur leurs frêles épaules.

Je ne vous dirai pas, donc, que des êtres étrangers à la planète Twinsun vont bientôt débarquer à bord de leurs soucoupes volantes. Je ne vous dirai pas non plus qu'ils ne sont pas aussi paisibles qu'ils veulent bien le faire croire, et semblent en avoir après la vie de notre gentil héros. Je ne vous dirai toujours pas que Twinsen se rendra jusque sur leur planète à eux, Zeelich, pour essayer d'y voir plus clair et découvrira une terrible machination. Tout ça, et des tonnes d'autres détails passionnants, je le garde pour moi. Ne râlez pas, c'est pour votre bien, ainsi vous découvrirez LBA2 quand il sortira, bientôt, comme un nouveau-né. Vous vous laisserez d'autant mieux porter par son aventure tordue.



Stealth 3D Accélérez vraiment vos performances



Préparez- vous à propulsez votre PC dans une nouvelle dimension avec la famille de cartes accélératrices Stealth 3D de Diamond. Leader sur le marché des accélérateurs 3D Plug & Play, les Stealth 3D accélèrent considérablement vos graphiques 2D, vous offrent une animation 3D époustouflante et vous impressionneront par leur lecture vidéo MPEG. Les Stealth 3D 2000 et 3000 améliorent d'une façon spectaculaire les applications bureautiques friandes de graphiques, les jeux d'action et, plus généralement la performance de votre PC en supportant une plus grande résolution, des millions de couleurs et des taux de rafraîchissement incroyables. La famille des Stealth 3D possède des caractéristiques uniques sur le marché : ombrage de Gouraud, correction de la perspective, transparence Alpha, filtrage bilinéaire, Buffer - Z et textures pyramidales. Grâce à son accélération graphique 64 bit, ses rafraîchissements d'écran presque instantané, son processeur ViRGE (S3), ses drivers optimisés par Diamond et une version Windows 95 de son panneau de configuration InControls Tools, vous obtiendrez avec les Stealth 3D, une toute nouvelle perspective de la vitesse. La famille des Stealth 3D fonctionne avec les systèmes d'exploitation Windows 95, Windows NT 3.51, Windows 3.1 et MS-DOS et, les applications 3D pour Windows 95 utilisant les API DirectX de Microsoft. Si vous êtes prêt pour évoluer vers un monde en 3D, contactez dès maintenant votre distributeur Diamond le plus proche et l'accélération 3D n'aura plus aucun secret pour vous. Prenez dès aujourd'hui de l'avance, de la vitesse et de la performance.

Stealth 3D 2000/3000 Comparaison

	Stealth 3D 2000XL	Stealth 3D 3000XL
Type de mémoire	Silicon Magic DRAM	VRAM
RAMDAC	135 Mhz	220 Mhz
Mémoire max.	4Mo	4Mo
Résolution max.	1280 x 1024	1600 x 1200
Logiciels	Descent II Destruction Derby	Descent II Destruction Derby

DIAMOND Stealth 3D ACCELERATED

Pour plus d'information, consultez le site web de Diamond:
http://www.diamondmm.com

DIAMOND MULTIMEDIA
VISUAL SYSTEMS DIVISION

Actebis SA
2, rue de la Pature
78420 Carrieres sur Seine
Tél : 01 30 86 67 67
Fax : 01 30 86 67 66

ARROW Computer Products
Division Megachip - Equalizer
7, avenue du Canada
91966 Les Ulis
Tél : 01 60 92 60 60
Fax : 01 60 92 60 69

KARMA
2, rue Alexis de Tocqueville
92160 Antony
Tél : 01 46 74 56 56
Fax : 01 46 74 00 37

High Tech Services
7, chemin des Floralies
13090 Aix-en Provence
Tél : 04 42 20 59 59
Fax : 04 42 20 59 23

TWC
51-53 Chemin des Vignes
ZI Les Vignes
93000 Bobigny - France
Tél : 01 49 15 92 88
Fax : 01 48 43 27 44

Diamond Multimédia Southern Europe (succursale)
6, Bd du Général Leclerc 92115 Clichy, France Tél : 01 47 56 11 57 Fax : 01 47 56 11 39
BBS multilangues modem 28,8 KB 19-49-8151-266333, 19-44-1189-444415 ou 19-1-408-325-7175 numéris 19-49-8151-266334
America Online (keyword : DIAMOND), Microsoft Network : Find DIAMOND, Compuserve (GO DMNDONLINE ou GO GRAPHBVEN) (75300, 3673)
FTP site : ftp.diamondmm.com, Internet Web site : http://www.diamondmm.com

REVENDEURS : PC Halle S.A. (Tél : 01 45 15 13 88), Micro House (Tél : 01 43 07 63 63), aAt Superscore (Tél : 01 44 93 88 00), SURCOUF (Tél : 01 53 33 20 00), L.C.I.D. Advance (Tél : 01 40 09 51 51).

Reportage Adeline

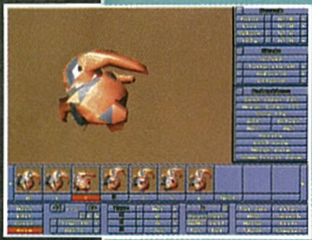
Little Big Adventure 2

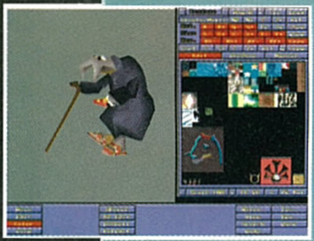


Il va mieux, notre copain le Dino-Fly. C'est avec son accident, au début du jeu, que toute l'aventure a commencé.

ANIMATIONS







La gestion des animations de LBA2 est très particulière. Les animateurs ne dessinent pas toutes les étapes du mouvement, mais seulement les positions clés. C'est le programme qui, en temps réel, calcule les étapes intermédiaires. Cette méthode a plusieurs avantages : premièrement, elle économise de la mémoire, puisque pour chaque animation, il y a moins de données à stocker ; deuxièmement, les animations s'adaptent aux capacités de la machine. Plus une machine est puissante, plus elle affichera d'étapes pour une animation donnée. Ainsi, même sur les bécanes peu rapides, les animations restent convenables, et le jeu ne rame pas à outrance, même si les mouvements sont moins fluides.





– GARÇON, LA MEME CHOSE, SIOUPLAIT !
– NON.

En revanche, c'est très volontiers que je m'étendrai quelque peu sur l'aspect technique de ce nouvel épisode made in Adeline Software. Bien qu'il s'agisse d'une suite, nos coyotes lyonnais ne se sont pas contentés de refaire quelques sprites, deux ou trois décors et de cracher un nouveau scénario. Ce n'est pas le genre de la maison, pas le genre de Frédérick Raynal ni de Didier Chanfray, tous deux en partie responsables du design du jeu, pas le genre de toute la clique d'excellents programmeurs ou animateurs qui traînent là-bas, non. Chaque nouveau jeu, chez Adeline, est l'occasion d'un nouveau défi technologique. C'est d'ailleurs, quelque part, la raison d'être de cette société de développement. C'est justement par réaction contre l'immobilisme d'Infogrames que Frédérick Raynal et ses gars sont partis fonder leur petite boîte à eux. Ils venaient de réaliser Alone in the Dark, et on leur demandait de faire la même chose pour le 2. "La même chose", formule impie pour des programmeurs, graphistes et designers qui veulent toujours aller de l'avant.

Bref, LBA2 n'est pas LBA1 avec un nouveau scénario. Et même si les jeux sont très similaires dans leur ambiance, leur esprit et leur environnement, si des personnages sont communs aux deux aventures, c'est surtout pour nous offrir le plaisir de retrouver Twinsen, un bon pote avec qui on a passé pas mal d'heures, quand même. Techniquement parlant, LBA2 offre de nombreuses améliorations.

Les scènes d'intérieurs reprennent le principe de la vue isométrique classique, déployée maintes fois dans l'histoire du jeu vidéo. La vue



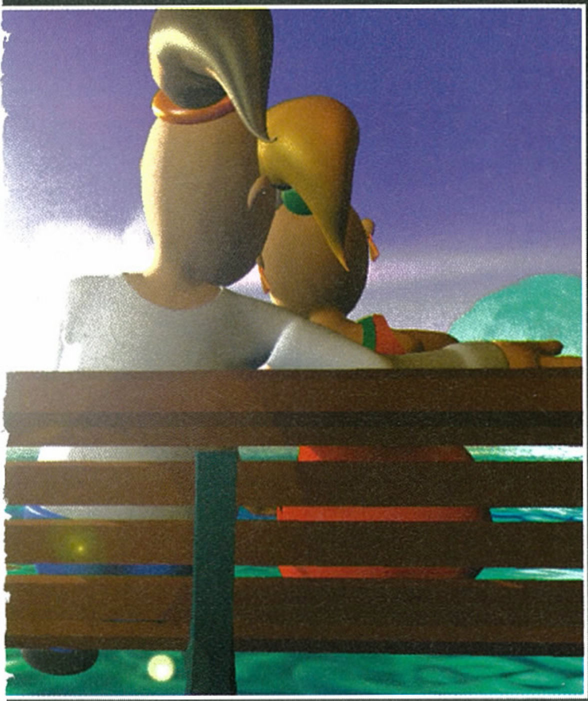


Twinsen aura la possibilité d'utiliser différents moyens de transport tout au long de son aventure.



est fixe, le personnage se promène de pièce en pièce, interagit avec les objets et les personnages, etc. Tout va bien. Accessoirement, le jeu est toujours aussi magnifique, chaque élément dessiné en 3D est superbe. C'est dans les scènes d'extérieurs qu'on se prend le travail de réécriture déployé pour LBA2 dans la gueule. Là, la vue est toujours en 3D iso, mais le champ de vision peut être modifié à volonté, en éloignant ou en rapprochant la caméra pour des effets de profondeur très cinématographique. On se délecte alors de la beauté des îles de Twinsun, avec les montagnes, la mer, la brume au fond. Tous les bâtiments, les maisons de la citadelle. C'est tellement beau, ces textures mêlées – mapping et raytracing – qu'on a l'impression que ces décors sont précalculés, enregistrés sur le CD, prêts à afficher. Et ce n'est pas le cas. Tournez votre personnage, faites-le regarder dans une autre direction, appuyez sur une touche, et paf, le moteur 3D de LBA2 recalcule la scène instantanément. Vraiment instantanément, sur un Pentium, quel qu'il soit, il n'y a absolument pas de temps d'attente : l'image vous saute dessus tout de suite. Sur un 486 DX4/100, le jeu est jouable également, pas de problème, même si l'affichage se fait alors un peu sentir.

Au-delà de la prouesse technique que cela représente (affichage de plus de 10 000 polygones en moyenne, application de textures, portage des ombres et lumières et gestion des animations, le tout en simultané), la possibilité de recalculer l'écran instantanément apporte énormément au plaisir du joueur. Pas de frustration, vous pouvez explorer le monde comme bon vous semble, l'ordinateur ne vous impose pas de vue, ne vous empêche pas de regarder derrière un buisson ou une quelconque pancarte. Cela promet aussi une longévité qui n'est pas gonflée artificiellement, parce que tel ou tel objet, ou tel passage est à peine visible dans la vue adoptée par l'ordinateur. On a vu de telles pratiques, vous le savez aussi bien que





Un bon moyen de gagner du fric : jouer au casino des Esmers, sur la planète Zeelich.







moi. De nombreuses autres améliorations ont contribué à rendre le moteur de LBA2 plus agréable que celui de LBA1.

Et puis, le jeu respire beaucoup plus. Les extérieurs sont maintenant vraiment différents des intérieurs, l'aventure n'en est que plus passionnante, surtout que Twinsen ne restera pas planté sur Twinsun, des voyages interplanétaires l'attendent. On va voyager, nous aussi.

DE VRAIS CHANGEMENTS

Nos gars d'Adeline Software ont tenu compte des critiques émises par les joueurs après le premier volet. Ainsi, le système de sauvegarde de LBA2 vous permet d'enregistrer votre partie à tout moment. Ce n'était pas le cas dans le premier épisode, ce que les joueurs n'avaient pas trop apprécié. Pas fiers, les gars d'Adeline ont cédé à leur volonté. Twinsen ne passe plus son temps à se cogner à droite et à gauche comme un crétin, et ne perd plus sottement ses précieux points de vie. Et, dans LBA2, il y a de nombreux animaux farfelus que vous aurez l'honneur et l'avantage de rencontrer. Rien que leurs noms sont à hurler de rire. Leur apparence aussi, tiens. Même chose pour les armes, les sorts ou encore les moyens de transport... Globalement, LBA2 est beaucoup plus riche que son illustre prédécesseur. En fait, le monde de LBA2 est près de deux fois et demi plus grand que celui du premier volet. Les testeurs d'Adeline prévoient environ 50 heures de jeu en moyenne, ce qui est plutôt énorme pour un jeu d'action aventure.

En résumé, pour parler franchement, à Joystick nous sommes ultra impatients de voir débarquer LBA2. Heureusement, ô joie, c'est pour bientôt : en juin de cette année si tout se passe bien.

On ne trouve pas que les personnages créés par les graphistes d'Adeline dans LBA2. Regardez, nos vieux potes Ernest et Bart sont là en train de boire des coups.

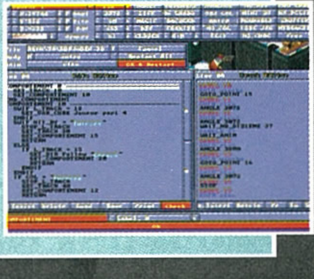
DES OUTILS MAISON

Bien évidemment, chez Adeline Software, on utilise des outils maison pour développer les jeux. LBA2 n'échappe pas à la règle. Construire les décors, les animations ou les comportements des personnages, tout se fait à l'aide de programmes développés par la talentueuse équipe d'Adeline. Mieux encore, chaque nouveau jeu implique une réécriture partielle, voire complète, des outils utilisés. Mais ces outils sont essentiels, et sont en grande partie à l'origine de la qualité des jeux Adeline. Ils permettent aux animateurs d'expérimenter avec leurs créations, leurs personnages. De les mettre directement en situation dans les décors du jeu (voir photo 1). Ils permettent de régler certaines énigmes, les réactions des personnages ou certaines actions sans avoir à tout programmer en C ou en assembleur : un langage évolué, propre à Adeline, permet ainsi de paramétrer chaque scène, chaque personnage (voir photo 2). En se contentant d'indiquer qui fait quoi, s'il arrive tel ou tel événement.

Les programmeurs placent des drapeaux par la suite invisibles (voir photo 3) pour indiquer les parcours que les personnages devront suivre. Chaque élément du jeu peut interagir avec n'importe quel autre : un personnage qui marche à un endroit précis peut faire parler un autre personnage, untel qui prend tel objet déclenche le déplacement d'un autre personnage, etc.

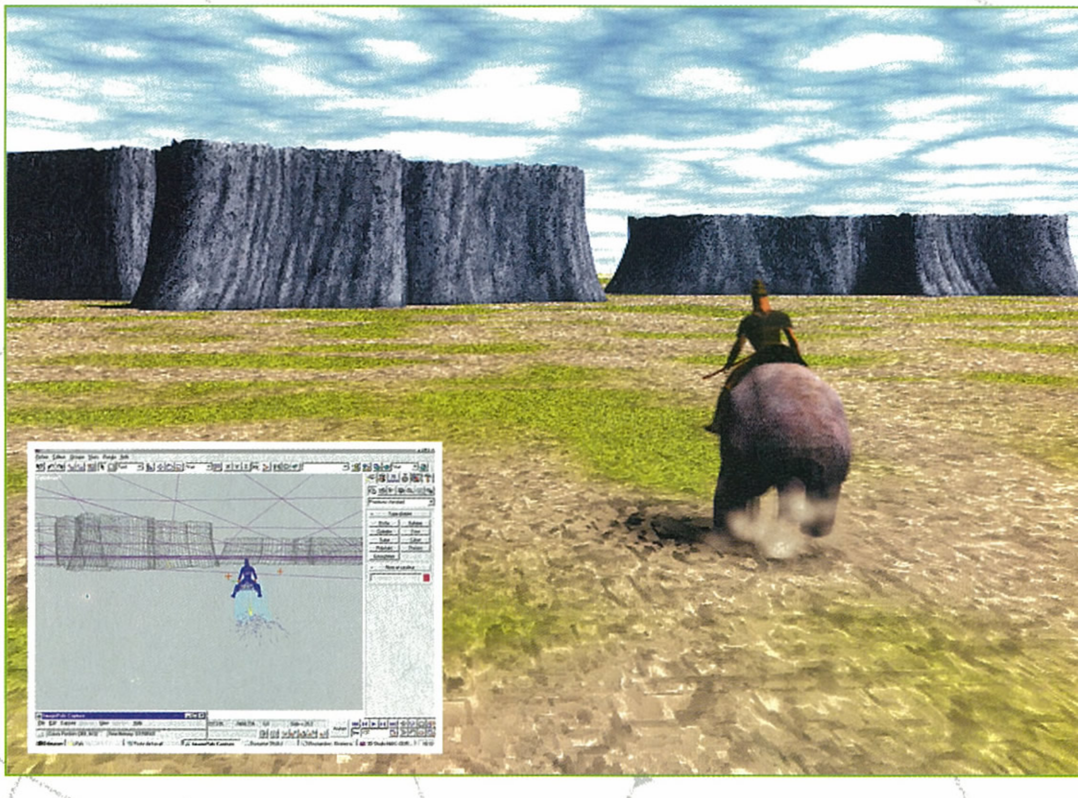






Gros Plan

Décidément, ils vont être nombreux à se bousculer au portillon, les héritiers de Red Warcraft & Conquer. Cette fois, c'est au tour de Microïds de proposer aux affamés de gestion/stratégie de quoi satisfaire leur boulimie bien compréhensible. Prévoyez les Alka Seltzer, le festin est pour bientôt.





Rising L

Effectivement, entre Conquest Earth, Dark Colony ou bien encore Dark Reign, Rising Lands aura affaire à des adversaires de taille lors de sa sortie. Mais bon, on en reparlera dans quelques mois, puisque la plupart sont attendus pour cet été. L'histoire de Rising Lands se situe de nos jours, alors qu'un monstrueux météorite se dirige droit vers le plancher des vaches tarées. Le gravier est tellement gros, qu'une bonne partie de la planète a déjà commencé à se faire dessus, en attendant de servir de punching-ball cosmique. Du coup, un gigantesque et intéressé élan de solidarité pousse les pays équipés d'armes nucléaires à joindre leur force de frappe pour détruire le bloc de granit, aussi sûrement qu'un coup de Calgon sur un calcul rénal. Tiens, ça ne vous rappelle pas un truc, ça ? Ah si, "Météor", un vieux film catastrophe de série B super kitch. C'était vraiment une belle daube, un vrai navet. Enfin bref, malheureusement pour l'espèce humaine et pour les courgettes, un fragment du météor réussit à passer le barrage pour se vautrer lamentablement sur la voie droite du périph., niveau porte de Saint-Ouen. On a eu chaud. Nos courgettes d'élevage aussi.

Ce jeu tournera sous Whizzz 95 jusqu'à la sympathique résolution de 800*600

■ AVANT L'ÉLÉVATION, L'ENFONCEMENT

Ce qui va suivre relève de la rubrique nécrologique, car la civilisation telle que nous la connaissons fait désormais partie du passé. Fini les MacDo avec Coca sur place ou à emporter. Out les courses à Auchan le samedi après-midi, exit la visite de la tante Marthe à Roubaix pour la Toussaint. Maintenant le monde est divisé en deux clans radicalement opposés, puisque les gentils survivants devront se défendre contre la méchante guilde des assassins. Cette guilde toute puissante sera votre principale ennemie, bien qu'il soit possible de combattre contre d'autres tribus nomades iden-







tiques à la vôtre. En effet, contrairement à Red Alert par exemple (quel hasard !), Rising Lands vous demandera d'exercer autant vos dons de diplomate que ceux de guerrier, et ce pour vous aider à développer votre civilisation intelligemment. Car si la guerre vous permettra d'augmenter votre puissance, des alliances finement négociées vous feront profiter des avancées technologiques ou de la richesse des autres tribus. Ainsi, si vous êtes en avance dans le domaine des inventions mais faiblard en quantités de minerai, rien ne vous empêche de faire un fructueux échange avec vos bourrins de voisins. Les bons procédés, il n'y a que ça de vrai.

Les bâtisseurs et les fermiers sont primordiaux

ands

■AU DÉBUT ÉTAIT LE COMMENCEMENT

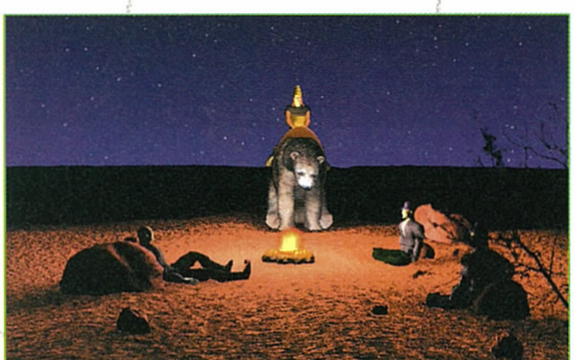
Le jeu sera divisé en de nombreuses missions (leur nombre n'est pas encore connu précisément), durant lesquelles vous devrez remplir des tâches déterminées. Les premières relèvent plus du niveau didactique que du véritable challenge, puisqu'il vous faudra par exemple récolter cinquante pommes de terre pour passer au stage suivant. J'ai peur, déjà que l'on a du mal à la maîtriser, notre pomme à nous, alors cinquante... j'imagine même pas le désastre. Pour vous étendre, vous disposez de deux catégories de personnages indispensables : les bâtisseurs et les fermiers. Les premiers sont chargés de la construction de vos bâtiments et de l'extraction du minerai, alors que les paysans se feront un devoir d'élever des pommes de terre pour subvenir aux besoins de votre communauté. Bien évidemment, de nouvelles unités seront disponibles par la suite, en fonction des bâtiments que vous construirez. La classique caserne fournira soldats et autres archers, tandis que l'évolution technologique permettra de bénéficier d'armes de plus en plus perfectionnées. Ainsi, alors que les bâtiments de base au style médiéval laissent un sentiment d'anxiété quant aux possibles progrès de la science, les choses auront vite tendance à prendre un faciès futuriste à l'instar des laboratoires ou des serres. Au total, la version que nous avons vue possédait une vingtaine d'édifices différents, ce qui nous laisse espérer une bonne variété des unités. Détail sympa, lorsque vous terminez une mission avec beaucoup de brouzoufs ou de minerais, cet excédent est reporté sur la mission suivante. Cela devrait éviter le sentiment de frustration bien connu des meilleurs stratèges.



■UNE FENETRE SUR LE MONDE

Comme de plus en plus de petits camarades, Rising Lands tournera sous Whizzz 95 jusqu'à la sympathique résolution de 800*600. Remarquez, un peu de finesse ne fera pas de mal dans ce monde de brutes, puisque les niveaux pourront prendre jusqu'à 180 écrans. Alors, autant que ce que vous ayez à regarder soit joli ! Enfin, le mode multijoueur fera bien évidemment partie de la fête, et devrait permettre des empoignades à plusieurs gaillards. Mais comme on n'en sait pas plus - rapport au fait que le jeu n'est pas terminé - on s'en tiendra là pour aujourd'hui. Reste maintenant la grande question de savoir ce que cela donnera face à la concurrence, mais ceci est une autre histoire...

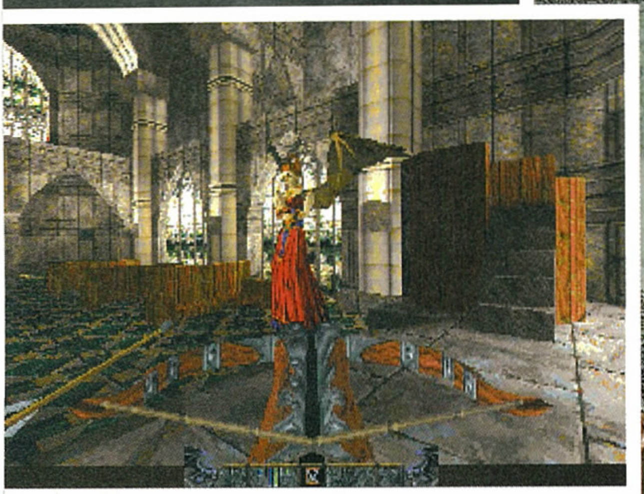
Fishbone









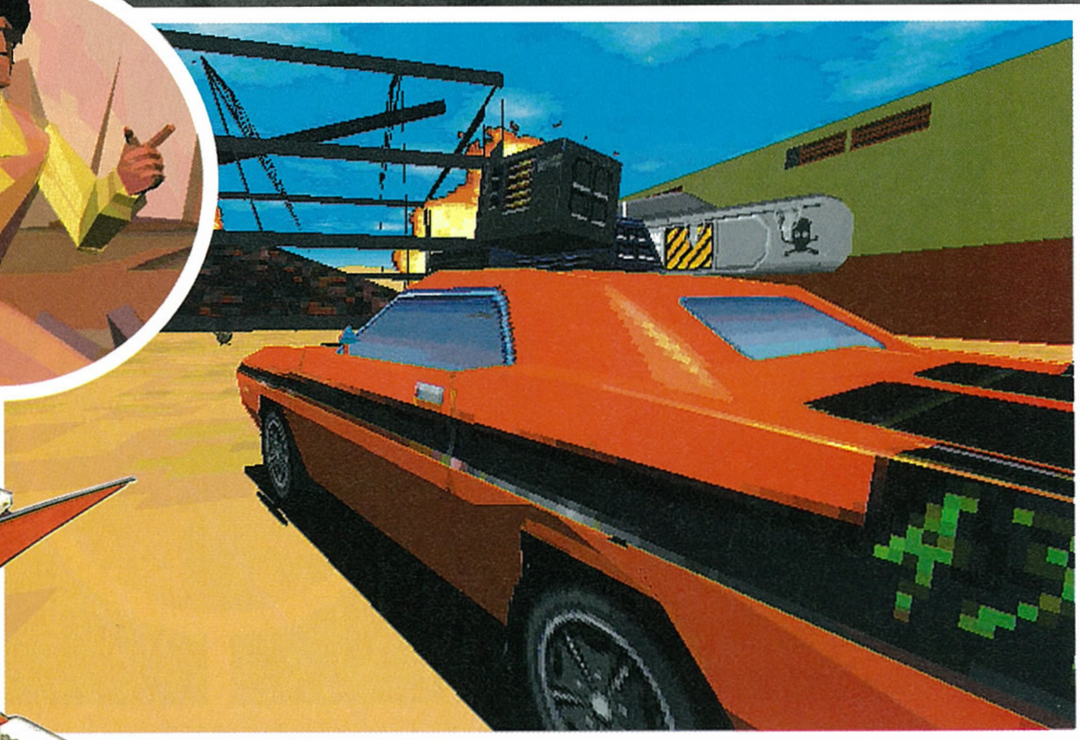


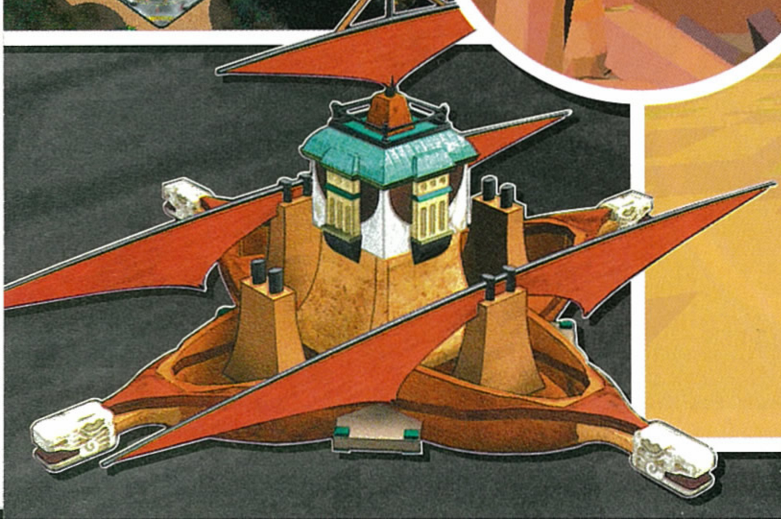


Activision
une année









Aussi loin que notre mémoire de joueur puisse remonter, Activision a toujours été présent. Acteur plus ou moins important, selon les années, mais toujours dans les parages, près à nous arroser de ses jeux. Cette année 97 s'annonce comme un joli retour en force. Et c'est tant mieux.



97 flamboyante



L'histoire d'Activision n'est qu'une succession de premières. Premier développeur indépendant sur Atari VCS 2600 avec l'inoubliable Pitfall programmé par David Crane. Premier à avoir fait découvrir au grand public le concept de la vie artificielle avec Little Computer People. Premier éditeur de CD-Rom non prise-de-tête avec The Manhole (réalisé par les frère Miller, ceux de Myst), et j'en passe... Bref, l'histoire d'Activision se confond avec celle du jeu vidéo.

Ces derniers mois, la société de développement et d'édition de Los Angeles s'est montrée plus agressive que jamais, signant à tour de bras des équipes de programmation réputées ou prometteuses (Hipnotic Interactive, Id Software, Titanic, etc.), sans compter les jeux développés en interne par le studio d'Activision, qui regroupe plus de 250 personnes.

Du coup, Activision annonce la sortie d'un joli panel de jeux tout au long de l'année. À cette occasion, une grosse conférence de presse était organisée en Angleterre, et nous y avons fait un saut dans la joie pour découvrir et vous faire découvrir tous ces jeux alléchants. Hop !

Dark Reign

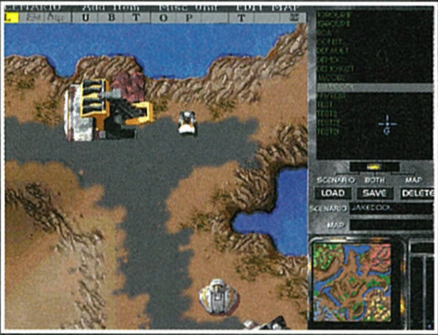
The Future of War

SORTIE PRÉVUE SUR PC CD-ROM EN JUIN 97



On ne se bat pas que dans l'herbe et les chemins de terre. Ici, la neige pure et blanche sera bientôt maculée de sang vif de vos ennemis.







Alors que Red Alert n'en finit plus d'occuper le devant de la scène, avec les sorties incessantes de data-disks, arrive bientôt Dark Reign, un outsider prêt à lui bouffer la couronne toute crue.

Si vous n'aimez pas les jeux d'action-stratégie en temps réel façon Command & Conquer, vous devez sacrément souffrir en ce moment. Un à un, les éditeurs présentent leurs réponses au best-seller de Westwood. Réponses plus ou moins originales, plus ou moins repompées. On se souvient de la période des doom-like, nous voilà en plein dans l'ère nouvelle et aussi acharnée des C&C-like. On pourrait râler contre ce manque de diversité, s'entêter à vomir sur chaque nouveau titre annoncé, et pourtant, au milieu du marasme, on ne peut s'empêcher d'être emballé par les quelques jeux qui sortent du lot : il y a deux mois, je ne tarissais plus d'éloges pour le Conquest Earth de Data Design Interactive ; et ce mois-ci, c'est au tour de Dark Reign de me faire tourner la tête et frémir d'impatience. On ne s'en sortira jamais, jamais.

Le titre l'annonce sans ambages, Dark Reign : the Future of War se déroule dans le futur et il y a une guerre (eh !). La trame rappelle celle de "Star Wars" avec l'Empire, tout-puissant mais très méchant, et les Gardiens de la Liberté qui se battent, hum, pour leur liberté. Et tout cela est prétexte à de multiples batailles sur diverses planètes, lunes ou astéroïdes, l'occasion de tout un tas de massacres. Que le joueur choisisse les gentils ou les méchants, il va mettre sur la tronche de son voisin. N'ayez pas honte, je sais que vous adorez ça.

Mais Dark Reign ira-t-il plus loin que Warcraft II ou Alerte Rouge ? Apparemment, oui.





RED ALERT DANS LES CHOUX ?

Tout d'abord, le niveau d'implication stratégique offert au joueur est beaucoup plus évolué, tout en restant intuitif et en temps réel. Dans Dark Reign, les unités peuvent recevoir des ordres complexes. Pas de déplacement d'un point X à un point Y et basta, advienne que pourra. Non, ici, vous pouvez tracer le chemin que vous souhaitez faire parcourir à votre unité ou votre groupe d'unités, en indiquant les différents points de passage. Mieux encore, en chaque point vous pouvez demander à vos hommes d'exécuter différentes manœuvres : tirer sur tel bâtiment, attendre, dynamiter quelque chose, et que sais-je encore. Mieux, vous pouvez coordonner des attaques, et c'est là que Dark Reign risque de mettre ses prédécesseurs sérieusement dans les choux. Vous tracez des points de parcours pour un groupe de tanks.



Dark Reign propose tout une panoplie de bâtiments à installer dans votre base (casernes, fabrique de véhicules, hôpitaux et centre de réparation...).



Reportage Activision

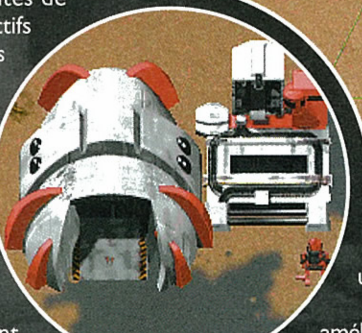


Pour chaque unité, ou chaque groupe d'unité, le joueur peut définir un chemin précis à parcourir, à coups de clics. Il est ensuite très simple de coordonner les attaques de plusieurs groupes.



Même chose pour un autre groupe d'hommes. Et encore la même chose pour un groupe d'engins volants, par exemple ; et hop, vous donnez l'ordre à toutes ces unités de foncer vers leurs objectifs respectifs en même temps. Excellent. Je vous laisse imaginer les nouvelles perspectives stratégiques que Dark Reign promet.

Sympa et excitant, isn't it ? Et attendez, ce n'est pas fini, loin de là. Les reliefs de Dark Reign sont beaucoup plus réalistes et poussés que tous ce que les autres jeux du genre ont pu nous proposer. Pas seulement sur un plan esthétique, bien que le graphisme de Dark Reign, entièrement en S-VGA, soit très réussi. Ici, les collines, les creux et les différentes textures des sols comptent vraiment. Si une unité se trouve au pied d'une montagne qu'elle entreprend de gravir, il sera impossible à ses hommes de voir ce qui trame au sommet. Les obstacles coupent vraiment le champ de vision des unités. Là encore, cela offre de sacrées possibilités stratégiques : on réfléchira pesamment avant de placer ses bâtiments ou ses unités.



Autre nouveauté, et pas des moins drôles : vos hommes peuvent maintenant se cacher dans les décors. Les forêts ne sont pas des obstacles infranchissables qu'il faut contourner, mais des havres de paix où les fantassins planqués cueillent des champignons. Et une super cachette pour tendre des embuscades à l'ennemi. D'autant qu'on peut déterminer le niveau d'indépendance des unités, et leur assigner toute une panoplie d'objectifs à atteindre (et pas seulement attaquer ou se rendre d'un point à un autre).



Enfin, pour en finir avec les améliorations apportées par Dark Reign, en voici une que je n'ai pas pu vérifier de mes propres yeux (il nous faudra attendre une version jouable pour en juger) : les programmeurs de Dark Reign nous ont promis que l'intelligence artificielle du jeu était des plus poussées. Je sais, ils disent tout ça... On verra bien.

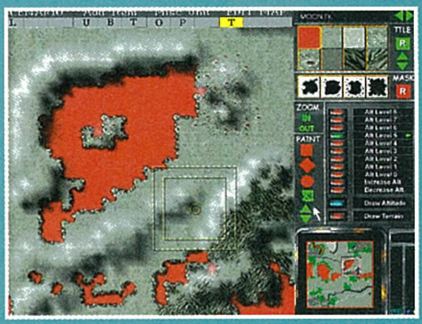
GUERRE ET DIPLOMATIE

Bien évidemment, Dark Reign est entièrement pensé pour le jeu à plusieurs, et ce depuis les premières minutes de son développement. Plusieurs possibilités nous seront offertes : le jeu en réseau, jusqu'à huit simultanément, et le jeu via Internet avec un maximum de quatre joueurs. Classique, me direz-vous. Sauf que d'intéressantes options ont été élaborées spécialement pour que le jeu à plus de trois simultanément soit vraiment maniable et intéressant. Honnêtement, ce n'est pas le cas de Command & Conquer, Alerte Rouge ou Warcraft II. Tout d'abord, les champs de bataille de Dark Reign sont bien plus vastes que ceux de ses prédécesseurs, huit joueurs pourront prendre le temps s'installer sans se tomber dessus au bout d'une minute. Et surtout, un système complexe d'alliances et de collaborations a été intégré à Dark Reign. Si deux camps décident de s'allier, ils pourront se refiler des unités, des bâtiments ou des ressources. La partie multijoueur prend alors une tout autre ampleur.

Ce ne sont là que les principaux atouts de Dark Reign. Nous avons encore, d'ici sa sortie au mois de juin, le temps de nous étendre sur toutes les possibilités offertes. Pas de doute en tout cas, Dark Reign s'impose d'ores et déjà comme un véritable hit, et nous avons été sacrément emballés par la préversion qu'Activision nous a fait découvrir.

100 % PARAMETRABLE

En plus du jeu proprement dit, Dark Reign sera fourni avec un éditeur de niveaux très complet. Inutile d'attendre des mois que des programmeurs tiers nous crachent un shareware compliqué et à peine utilisable. Ici, tout se fait à la souris : vous choisissez vos textures de sols et vous les appliquez sur la zone de jeu. Il est tout aussi simple de placer des arbres et des lacs ou d'élever le terrain. De plus, tout est paramétrable : le nombre d'unités dont chaque camp dispose au départ, l'endroit où elles se trouvent, les textes des briefings des missions et leur enchaînement... En fait, avec un peu d'entraînement, ce sont des véritables jeux parallèles qu'il sera possible de créer. Évidemment, vous pourrez distribuer vos créations librement, et Activision prévoit déjà de leur consacrer une large place au sein de son serveur Web.



Interview

Ron Millar, de Blizzard à Activision

Il est l'un des designers les plus réputés du moment, pour avoir participé à la création de hits comme Warcraft, Warcraft II ou Diablo. Officiant chez Blizzard depuis la première heure, il a pourtant quitté ses anciens collègues pour fonder Redline Games et s'associer à Activision en temps que consultant pour Dark Reign. L'occasion pour nous de rencontrer Ron Millard, cet Écossais émigré aux États-Unis, et de parler de tout et n'importe quoi.



"Il y a longtemps, mon père réparait des jeux d'arcade : Pong, Space Invaders, ce genre de jeux. La plupart appartenaient à des forains qui trouvaient son adresse dans les pages jaunes. C'est un peu comme ça que tout a commencé, j'avais la chance de pouvoir jouer à ces jeux chez moi. Puis j'ai supplié mes parents d'acheter un ordinateur, prétendant que ça leur servirait pour gérer leur compte-chèques, alors que c'était pour jouer, évidemment. Vers 18 ans, j'ai eu mon premier boulot en tant que graphiste, chez Virgin. C'était en 89-90. J'ai fait des décors et des animations pour Prince of Persia sur Game Boy, le premier jeu sur lequel j'ai bossé. Depuis, je n'ai pas quitté le milieu."

Après un an chez Virgin, Ron Millard rejoint l'équipe de Blizzard, qui, à l'époque, s'appelait Silicon & Synaps et développait des jeux pour d'autres éditeurs. Ron se fait alors la main sur quelques jeux d'arcade. Puis vint Warcraft, premier du nom, qui allait tout changer et balancer une équipe jusque-là inconnue du grand public dans les plus hautes sphères.

"Les jeux sont de plus en plus gros aujourd'hui, il est beaucoup plus difficile pour un seul designer de tenir un projet complet sur ses épaules. À l'époque de Warcraft, j'étais le seul designer, même si c'est un travail d'équipe, je dirigeais toutes les idées, décidais de ce qu'il fallait mettre ou ne pas mettre dans le jeu.

Au début des années 80, un programmeur était souvent aussi game designer, graphiste, animateur et parfois même musicien. Les équipes ont grossi depuis, et sont encore en train d'évoluer aujourd'hui. Rien que pour Dark Reign, il y a déjà plusieurs designers qui s'occupent du jeu. Et je ne suis là qu'en tant que consultant, pour conseiller et approuver les directions prises."

Consultant, voilà un nouveau métier dans le petit monde du jeu vidéo. Mais Ron Millar ne se contente pas de cela, il n'a pas quitté Blizzard pour rejoindre Activision mais bien pour monter sa propre boîte. Il a fondé Redline Games en janvier dernier, avec James Anhalt, un programmeur, lui aussi transfuge de Blizzard. En ce moment, ils engagent des gens, pas forcément issus de l'industrie du jeu.

"Les jeux de stratégie, comme Dark Reign, ou les gros jeux de rôles demandent de plus en plus de ressources, donc de plus en plus de design. C'est la direction qu'est en train de prendre l'industrie maintenant."

Les uns après les autres, les designers les plus illustres quittent leurs grosses structures pour refonder de petites équipes.

"Personne n'aime vraiment bosser dans de grosses boîtes, de grosses corporations. On préfère tous bosser dans des petites structures. Et puis, après un certain temps, on a tous besoin de bosser avec de nouvelles têtes. J'ai travaillé pour Blizzard pendant cinq ans, le processus créatif s'était essoufflé et j'ai ressenti le besoin de partir, même si je m'entends encore très bien avec eux, qu'on continue encore à sortir ensemble pour boire des coups.

L'immense succès de Warcraft et de Warcraft II avait changé pas mal de choses à Blizzard, en bien et en mal. Nous pensions que Warcraft II allait plaire, mais pas à ce point, personne n'y était préparé. Et ce succès a profondément modifié la façon de penser de certaines personnes de l'équipe. La pression est devenue très forte, et nous ne pensions plus à faire des jeux cools, mais des jeux encore plus populaires, à faire encore mieux. L'argent était la priorité. Je ne pense pas que Starcraft aurait jamais existé si Warcraft II n'avait pas été un tel succès. Ce succès a tué le processus créatif de Blizzard. Jusqu'à Warcraft, nous avions développé des jeux totalement différents les uns des autres."

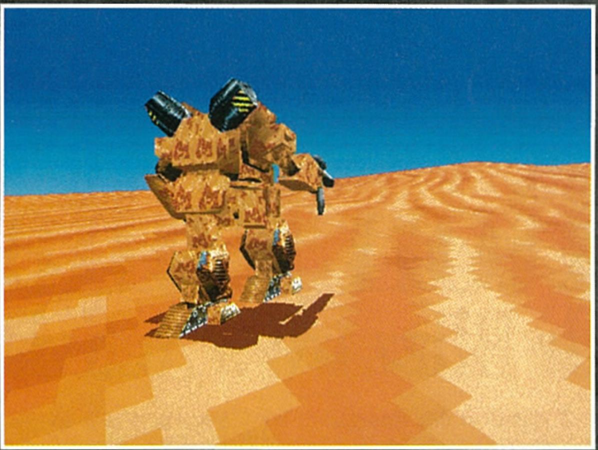
Redline Games, la nouvelle boîte de Ron Millard, risque donc de se lancer dans des styles de jeux très différents, même si Ron avoue toujours adorer les jeux à la Warcraft. Et puis, Ron est avant tout un joueur.

"J'ai quelques héros dans ce milieu, comme Richard Garriott, par exemple. Ultima 3 est mon jeu préféré, de tout temps, dans toutes les catégories. J'ai adoré Archon, également, Elite aussi. Plus vieux, Paradroid. Bard's Tale, et Dune 2 également, qui est un de mes jeux préférés. Quand il est sorti, Dune 2 m'a fait changer d'avis vis-à-vis des wargames. Ce jeu fut sans conteste une des inspirations principales pour la création de Warcraft. Et plus récemment, j'ai beaucoup joué à Doom 2 et Quake."

Ron avoue également être un gros fan de la série Mario sur console Nintendo (en particulier de Mario 64...), et de jeux de plateaux, comme Warhammer 40000, qui fut également une des sources d'inspiration de Warcraft.

"Je n'ai pas tellement foi en la technologie : je pense que les idées et le design comptent beaucoup plus. La technologie ne doit rester qu'un outil, offrir simplement d'autres pinceaux à l'artiste. Le succès de Magic est un bon exemple... C'est un jeu de cartes. Quelle révolution technologique y a-t-il là-dedans ? Malgré tout, je suis très excité par la Réalité Virtuelle et ce que cela pourra impliquer pour les jeux."

Heavy Gear



SORTIE PRÉVUE SUR PC CD-ROM EN SEPTEMBRE 97



Aux États-Unis, Heavy Gear est une série de jeux de rôles très populaire, avec plus de 40 000 joueurs, classée quatrième sur le marché, et Activision vient d'en obtenir les droits électroniques avec la plus grande joie. Arrive donc, cette année, un premier volet sur PC, inspiré du monde d'Heavy Gear.

Les fans de Mechwarrior ne seront pas trop déboussolés, car là aussi il s'agit de gros monstres de métal qui se tapent sur la tronche. Les bestioles d'Heavy Gear sont plus petites que les méchas, plus à échelle humaine, mais n'en sont pas moins violentes. L'action se déroule dans le futur, bien évidemment, un futur très lointain où la Terre a des problèmes avec une de ses anciennes colonies, Terra-Nova. Nous sommes en l'an 6058. Ça fait perpét', quand même.

Les programmeurs, animateurs et graphistes d'Heavy Gear sont presque tous issus de l'équipe qui a bossé sur la série des Mechwarrior. Ils ont de l'expérience, et ça se sent. Ainsi, on retrouve les mêmes outils, mais toutes les routines sont en cours d'optimisation. Dans Mechwarrior 2, les objets 3D étaient recouverts d'une seule et unique texture. Dans Heavy Gear, le moteur 3D est capable d'afficher une texture différente par facette de l'objet. Graphiquement, le jeu est donc beaucoup plus riche. De même, les animations sont déjà bien plus souples et soignées. Et le jeu est encore loin d'être terminé.

À noter qu'Heavy Gear pourra tirer parti d'une éventuelle carte 3D, ainsi que de la technologie MMX.

TELEX

En août 97, la version PC CD-Rom de Blood Omen : Legacy of Kain devrait voir le jour. Enfin ! C'est pas trop, puisqu'il s'agit d'un jeu de rôles-action mettant en scène un bien vilain vampire. Legacy of Kain, déjà sorti sur PlayStation, s'avère passionnant et extrêmement vaste, de l'avis de nos collègues de "PlayStation Magazine". Bref, le sang va couler à flots dans les entrailles de nos PC. On en reparle dès qu'on reçoit un bout du jeu.



Interstate 76

mieux que prévu



Le mois dernier, nous avions fait une charmante preview d'Interstate 76. Nous avions adoré l'univers et beaucoup aimé le jeu, même si la maniabilité et le moteur 3D semblaient encore nécessiter quelques réglages. Nous n'avions rien dit de nos inquiétudes, car il ne s'agissait que d'une preview : les programmeurs avaient encore le temps de bidouiller. C'est apparemment ce qu'ils ont fait, car la dernière version à laquelle nous avons joué lors de la conférence Activision est nettement plus réussie. Voire jubilatoire. Rappelons qu'il s'agit d'une sorte de "Mad Max" qui se déroule dans les années 70 : coupes afros, couleurs chatoyantes et pattes d'éph' de rigueur. Le doublage des voix en français est en cours, et, réjouissons-nous, elles s'annoncent de qualité, puisque certains des acteurs qui ont doublé "Pulp Fiction" ont été engagés. Groooovy !


LE MAÎTRE C'EST VOUS.
CE N'EST PAS UNE RAISON POUR VOUS PRENDRE POUR
DIEU
MAGIC
The Gathering
BATTLEMAGE
Commandez votre armée de créatures, combinez des centaines de sortilèges pour frapper vos adversaires.
Duels épiques, affrontements en réseau par modem ou internet, campagnes stratégiques.
Magic the Gathering Battlemage est un jeu de stratégie aux possibilités infinies.
TRUCS & ASTUCES, SOLUTIONS COMPLETES
3615 ACCLAIM
08.36.68.10.25*
POUR TOUTE QUESTION SUR LE JEU DE CARTES MAGIC : l'ASSEMBLÉE ®
01.43.96.35.65
3615 WIZARDS **
Wizards OF THE COAST
PC CD ROM
PlayStation
SEGA SATURN
Acclaim entertainment S.A.
Grey Entertainment
MAGIC : THE CATHERING BATTLEMAGE, DECKMASTER, AND ALL EXPANSION NAMES ARE TRADEMARKS OF WIZARDS OF THE COAST, INC. PAT. PEND. ALL RIGHTS RESRVED DEVELOPPED BY REALTIME.
ACCLAIM IS A DIVISION AND REGISTERED TRADEMARK OF ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ® & © 1996. ACCLAIM ENTERTAINMENT, INC. ALL RIGHTS RESERVED
*(2,23 F/mn) **(1,29 F/mn)

Hexen II

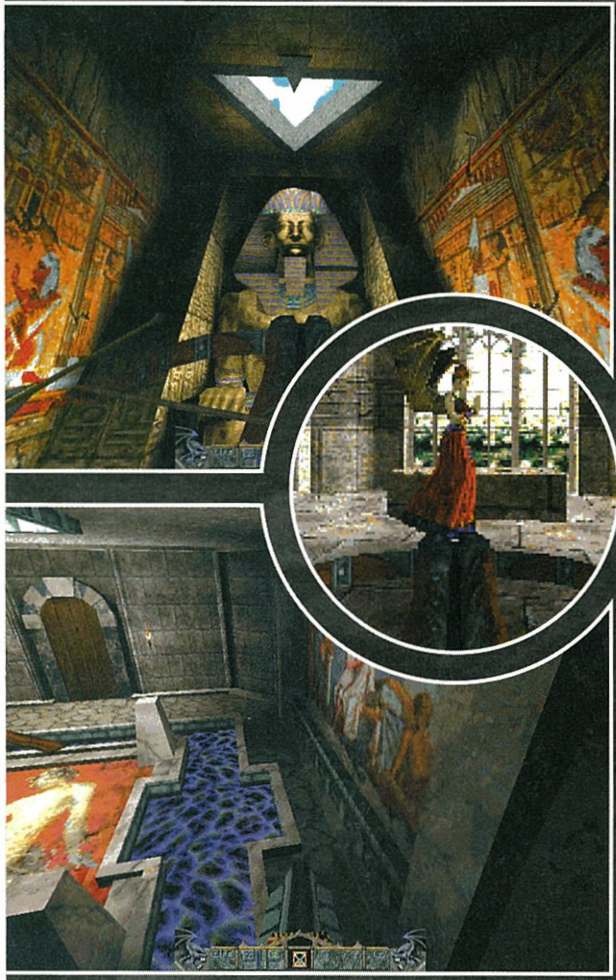


Le plus beau jeu jamais réalisé sur PC ? Peut-être bien...

SORTIE PRÉVUE SUR CD-ROM PC ET MACINTOSH

La barre de la qualité graphique des jeux PC semble encore remontée d'un cran. Hexen II est un véritable feu d'artifice. Un 14 Juillet sanglant, malgré tout, jonché de cadavres, Id Software oblige.





Oh la, c'est beau, ça. Les décors, là, ils sont beaux, hein ?

Id Software et Raven Software ont déjà bossé ensemble par le passé, sur Heretic et Hexen. Les voici à nouveau main dans la main pour la réalisation d'Hexen II, qui sera édité par Activision (d'où sa présence dans ces pages). Le deal a été annoncé le 24 février dernier, et à Activision, on avait l'air sacrément content. On le serait à moins, regardez les photos d'Hexen II et essayez de me faire croire que vous n'êtes pas super impatient de voir tourner le jeu. Le graphisme n'est pas tout, je vous l'accorde, et des images qui ne bougent pas, imprimées comme ça dans un magazine, ça ne veut rien dire. Là encore, Hexen II dispose d'un argument de choc : il utilise le moteur développé par Id Software pour Quake. Ça calme, non ?

QUAKE SAUCE MÉDIÉVAL-FANTASTIQUE

Mieux que ça encore, puisque le moteur 3D de Quake en question a encore été amélioré tout spécialement pour Hexen II. Et puis, Hexen II ne sera pas juste un jeu d'action où l'on cartonne tout ce qui bouge, comme dans Quake. Des relents de jeux de rôles ont été saupoudrés sur Hexen. Les énigmes et les différents niveaux promettent d'être vastes et intéressants.

Mais, surtout, les décors 3D d'Hexen II sont absolument renversants : jamais je n'avais vu d'aussi belles images sur PC. Presque incroyable. Les coyotes de Raven ont fait beaucoup de recherches, car si le monde d'Hexen II est bel et bien fictif, ses décors sont inspirés d'éléments d'architecture authentiques. L'action se déroule donc dans une ville médiévale, dans une cathédrale, dans des catacombes ou dans un immense tombeau égyptien. Il va falloir un scénario sacrément tordu pour nous faire avaler le passage d'une ville médiévale au fond d'une pyramide, mais qu'importe.

Jeu de rôles oblige, Hexen II permet au joueur de choisir son personnage dans quatre classes différentes : paladin, clerc, nécromancien et assassin. Ce choix aura une véritable incidence sur le jeu, chacun ayant ses capacités propres. Et ses armes également, avec cinq différentes par classe. Évidemment, ces dernières

Oh la, c'est beau, ça. Les décors, là, ils sont beaux, hein ?



allient force, puissance et magie. Certaines armes peuvent d'ailleurs être "upgradées" en cours de jeu, pour massacrer plus aisément ses ennemis, dans la joie et le bonheur.

Le jeu est composé de plus de 30 niveaux différents, apparemment tous étonnants de beauté. Sans compter les niveaux qui seront spécialement développés pour le jeu en réseau. Ces derniers tiendront compte, en effet, des capacités différentes des quatre classes de personnages, et en mode coopération, certaines énigmes nécessiteront les compétences de chacun pour être résolues. Intéressant.

DES MONSTRES POLYGONÉS

Le jeu devrait sortir au milieu de cette année, sans doute cet été, et la version que nous avons eue sous les yeux était donc loin d'être terminée. Les niveaux, par exemple, étaient quasi déserts, il ne s'agissait que de petites promenades. Pourtant, les quelques monstres que nous avons pu voir bouger et s'agiter nous ont mis l'eau à la bouche. Comme dans Quake, ils sont superbes, bien designés et dotés d'impressionnantes textures. Et leurs animations semblent très poussées. Démons volants, gargouilles, immenses statues animées, leurs déplacements sont spectaculaires. Et puis, comme il s'agit de véritable 3D, vous pouvez leur tourner autour, et les personnages ne vous font pas toujours face. Tellement beaux, qu'on prendra un malin plaisir à les mater quelques instants avant de les envoyer au paradis des monstres à coups d'arbalète ou de bâton magique.

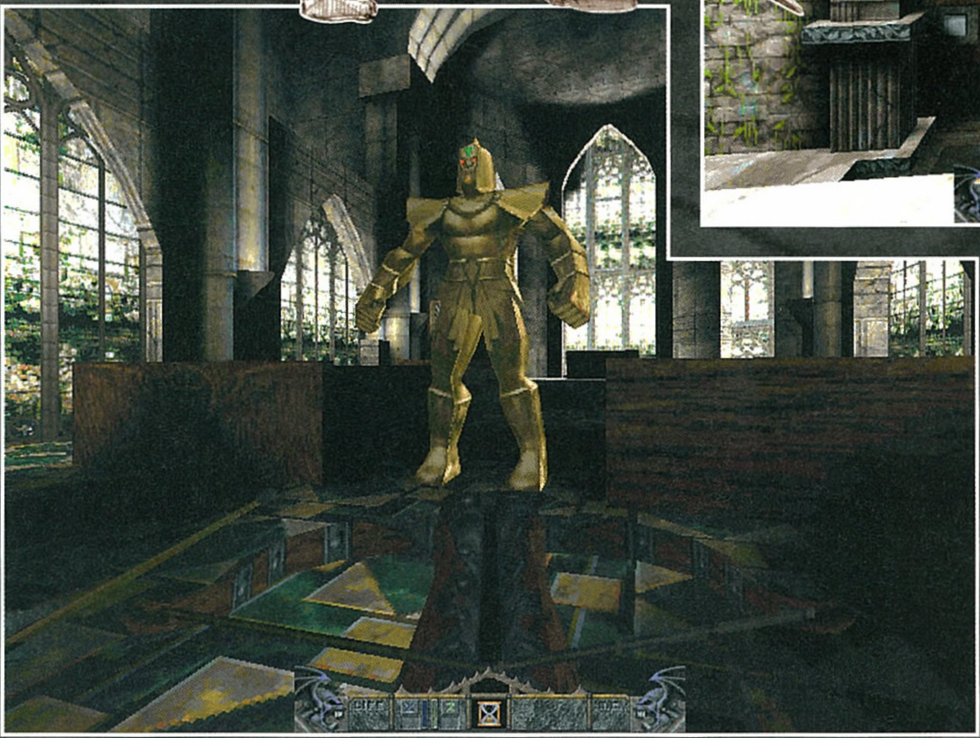
Bref, nous ne l'attendions pas spécialement, cet Hexen II, un peu déçus que nous étions par l'épisode précédent, et voilà que le jeu se trouve catapulté bien haut dans le top des jeux que nous attendons avec le plus d'impatience. Il faudra donc attendre encore quelques mois, avant de pouvoir voler, courir et bondir dans les superbes décors d'Hexen II.











Mince, c'est beau. Regardez-moi ces décors... ils sont beaux, non ?



Alors, là, c'est beau, pas de doute. Les décors, là.

Reportage Activision

Zork Grand Inquisitor

SORTIE PRÉVUE SUR PC CD-ROM EN OCTOBRE 97

Activision ne serait pas le même sans la série des Zork. Activision nous en prépare donc un nouvel épisode pour cette année. Ouf. On a failli attendre.

Le douzième volet de la désormais mythique série des Zork va débarquer dans nos petites mains cette année. En octobre, et sur CD-Rom PC si tout se passe bien. Alors là, on est plutôt excité, tiens. Enfin, je parle pour les fans de Zork, ceux qui ne ratent jamais un de ses épisodes délicieusement débiles depuis la sortie du premier volet, purement textuel. Les fans de son humour décalé, ceux qui ont parfois l'impression de vivre dans le monde plein de magie de Zork, ceux-là, eh bien, qu'ils se réjouissent, donc, et qu'ils patientent jusqu'à octobre, aussi.

ZORK AGAIN

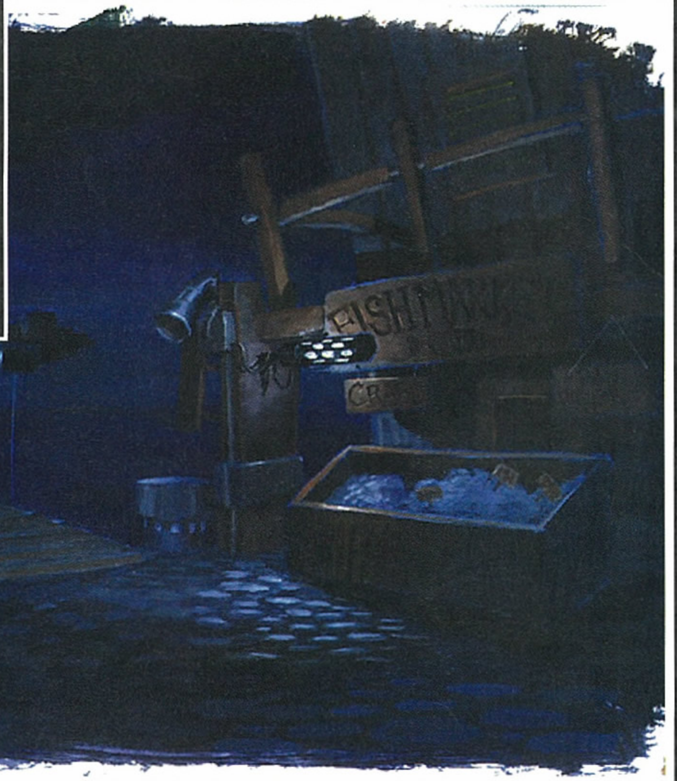
L'empire, cette fois, est embarrassé d'un Grand Inquisiteur ("no one expects, the Great Inquisition !"), qui a décrété la magie hors-la-loi, l'a bannie et déclarée hautement indésirable. Votre but, à vous, donc, sera de le chasser du monde de Zork, hop, zou, rien à faire ici, à la trappe. Inutile d'avoir joué aux autres épisodes zorkiens pour apprécier Zork Grand Inquisitor : il se suffit à lui-même. Le graphisme est superbe, entièrement en 3D précalculée, et vous laisse une liberté de circulation de 360°. La magie, bien que bannie, sera toujours votre arme de prédilection, et vos pouvoirs ou ceux que vous acquerrez vous aideront grandement à résoudre les énigmes tordues de ce nouvel opus. Activision nous a promis des animations encore plus réussies qu'auparavant, et une intégration des personnages vidéo plus convaincante. Ah ben, tant mieux alors.

VF SOUS-TITRÉE ?

Une petite anecdote pour finir : les gens d'Activision se sont rendus compte qu'ils recevaient énormément de courrier de sourds qui jouaient à Zork et réclamaient des sous-titres dans les derniers épisodes. Cela vient du fait que le jeu textuel a eu un grand succès auprès de la communauté malentendante, et que ce public s'est très naturellement intéressé aux épisodes suivants. Du coup, Zork Grand Inquisitor sera sous-titré pour les joueurs qui le souhaitent, et un patch est déjà disponible pour sous-titrer Zork Nemesis sur le serveur Web d'Activision (www.activision.com). Sympa, les gens, quand même.







LE NOUVEAU JEU PARSOFT INTERACTIVE

Les bons gars de ParSoft Interactive planchent en ce moment sur leur prochain jeu, qui n'a pas encore de titre définitif, et sera édité par Activision. Rappelons que les gars de ParSoft sont spécialisés dans les simulateurs de vol, et qu'ils ont entre autres réalisé Hellcats ou, plus récemment, A-10 Cuba (déjà édité par Activision).

Leur réputation en matière de simulateurs de vol n'est plus à faire, et leurs modèles de vol sont on ne peut plus réalistes. Ce prochain titre, pourtant, devrait marquer le genre à vie ; la démo présentée lors de la conférence Activision était tout ce qu'il y a de plus impressionnante. Graphiquement, en tout cas. Pensé pour les cartes accélératrices 3D, le nouveau ParSoft en met plein la vue, décors et cockpits sont tout simplement renversants.

Cette fois, leur moteur fait du texture-mapping correct, les programmeurs de ParSoft ont d'ailleurs bossé près d'un an et demi sur ces routines. Bref, patience, encore une fois, on vous reparle de ce petit bijou dès qu'on a de belles images à vous présenter.


La créature dotée dupouvoir le plus terrifiant n'est autre que vous.
Entrez dans l'univers Magic: l'Assemblée®, adapté sur PC CD-ROM par MicroProse. D'ecouvrez une Nouvelle façon passionante de jouer au jeu de cartes à collectionner le plus vendu au monde. Déjouez les félonies du sinistre Arzakon. Triomphez des cinq Sorciers de la Guilde et sauvez les ressources magiques du monde. Provoquez des sorciers en duel et combattez de redoutables créatures pendant votre quête pour libérer Shandalar de l'obscurité qui l'envahit. L'interface simple à maîtriser et le système d'aide en ligne assurent une introduction au jeu à la fois rapide et efficace pour les débutants, tout en procurant l'ultime défi aux joueurs plus expérimentés. Achetez, gagnez ou trouvez des cartes pour construire et affiner votre deck. Jouez avec un choix étendu de cartes en haute résolution SVGA, tirées des séries Magic: l'Assemblée -Quatrième Edition™, Antiquities® et Arabian Nights® Découvrez douze nouvelles cartes officielles encore jamais vues, créées exclusivement pour la version PC CD-ROM. Partagez la Magie !
Magic
MicroProse
Wizards of the Coast
Magic L'Assemblée
MicroProse
Magic: l'Assemblée © Wizards of the Coast, Inc. Tous droits réservés. Wizards of the Coast et Magic: l'Assemblée, Antiquities et Arabian Nights sont des marques déposées de Wizards of the Coast, Inc. Quatrième Edition est une marque déposée de Wizards of the Coast. Illustration de Jock. MicroProse Software, Inc. est un licencié officiel. MICROPROSE est une marque déposée de MicroProse Software, Inc. Toutes les autres marques mentionnées appartiennent à leurs détenteurs respctifs.
-Jock-97

Le top de la rédac'

LE TOP PC

AVENTURE	
ZORK NEMESIS	INFOCOM
SPYCRAFT	ACTIVISION
HARVESTER	DIGI FX
ARCADE/ACTION	
TOMB RAIDER	CORE DESIGN
DUKE NUKEM 3D	APOGEE
SCREAMER 2	GRAFFITI
QUAKE (OPENGL)	ID
SIMULATION	
GRAND PRIX 2	MICROPROSE
MECHWARRIOR 2 / MERCENARIES	ACTIVISION
PRIVATEER 2	ORIGIN
EF2000	DID
FLIGHT SIMULATOR 6.0	MICROSOFT
STRATEGIE	
C&C: ALERTE ROUGE	WESTWOOD
HEROES OF MIGHT & MAGIC2	NEW WORLD
WARCRAFT 2/TIDES OF DARKNESS	BLIZZARD
CIVILIZATION 2	MICROPROSE
ROLES	
DAGGERFALL	BETHESDA
DIABLO	BLIZZARD
WARGAME	
M.A.X.	INTERPLAY
STEEL PANTHERS 2	SSI
HARPOON 97	I-MAGIC
CLOSE COMBAT	MICROSOFT

LE TOP MAC

WARCRAFT2	BLIZZARD
MECHWARRIOR2	ACTIVISION
SPYCRAFT	ACTIVISION
A10 OVER CUBA	ACTIVISION
WORMS	TEAM 17

LE TOP PREVIOU

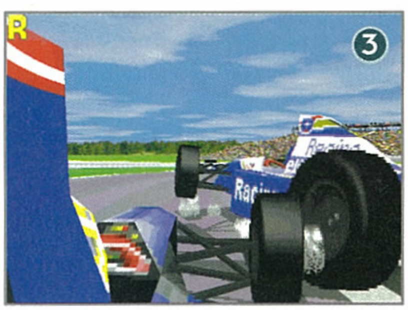
STARCRAFT/STRATÉGIE	BLIZZARD
JEDI KNIGHT/ACTION	LUCAS ARTS
UFO 3/STRATÉGIE	MYTHOS
DARK COLONY/STRATÉGIE	GAMETEK
CONQUEST EARTH/STRATÉGIE	DATA DESIGN
REDNECK RAMPAGE/SHOOT	INTERPLAY
LANDS OF LORE 2/RÔLES	WESTWOOD

LE TOP OLDIES

MASTER OF MAGIC (PATCHÉ)	ENLIGHT
WORMS	TEAM 17
AIR POWER	
ULTIMA UNDERWORLD	ORIGIN
UFO: ENEMY UNKNOWN	MICROPROSE
MACHIAVELLI: THE PRINCE	MICROPROSE
DUNGEON MASTER 2	FTL
ARCHON2	



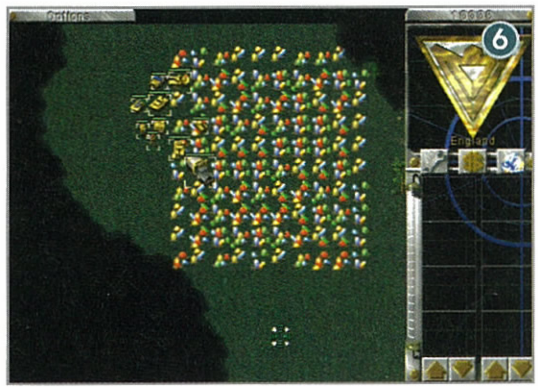




1 - DIABLO
2 - DUKE NUKEM 3D
3 - F1 GP2
4 - HEROES OF MIGHT & MAGIC 2
5 - QUAKE
6 -RED ALERT
7 - TOMB RAIDER
8 - WARCRAFT 2









DES TITRES FRAIS DISPONIBLES AUX BONS PÉAGES D'AUTOROUTE. (REMARQUE: CES JEUX NE SONT PAS CLASSÉS)





Comanc

Simulateur - Tous joueurs - PC CD-Rom

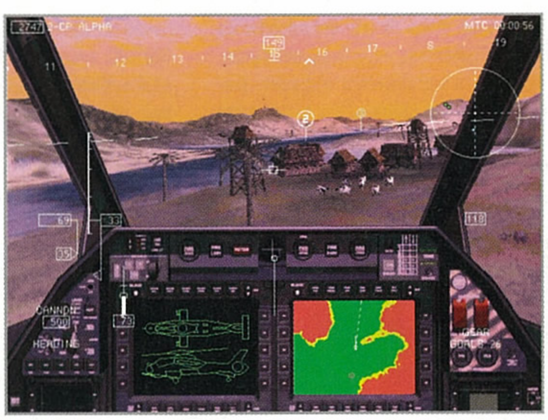


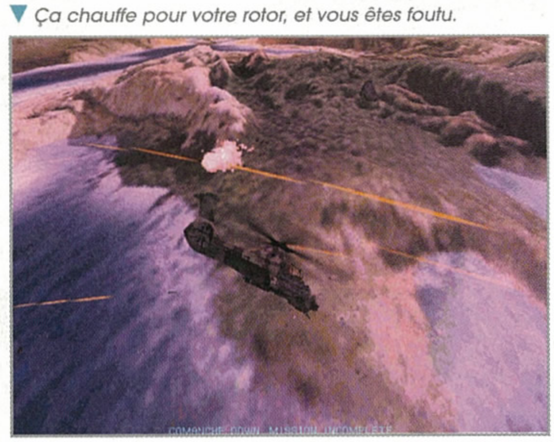
Dire que ce **troisième** épisode est **attendu** avec **impatience** est plutôt faible : il faut bien **avouer** que les **précédentes productions** n'apportaient **pas grand-chose** de neuf au schmilblic. Alors **suite fadasse, ou surgelé** mal réchauffé ? **Ni l'un ni l'autre,** voilà un vrai **plat de chez Lenôtre,** tout simplement.

C'est vrai, ça. Autant le premier Comanche avait marqué les esprits grâce à son moteur 3D innovant, autant les softs développés par la suite sentaient quand même un peu le déjà vu, et ce malgré quelques légers progrès techniques. Enfin, personnellement, en tant que personne, je trouve... La méfiance était donc de mise lors de l'installation de Comanche 3, et ma foi elle ne tarda pas à se dissiper. Très bon point tout d'abord, Comanche 3 tourne à l'origine sous DOS. Ça fait plaisir de retrouver ce vieux pote, qui a de plus en plus tendance à être délaissé par les programmeurs. Certes, ça s'installe et ça se lance sous Big Brother 95, mais que voulez-vous, la nostalgie a des raisons que la raison ignore. Moi, je préfère taper "Install" avec mes petits doigts boudinés, plutôt que d'attendre trois plombes avant que Veranda 95 daigne se charger, puis que Monsieur Autorun s'excite la FAT, tout ça pour m'apercevoir que finalement ça marche aussi bien sous DOS. De plus, alors que la majorité des simulateurs se vautrent dans une débauche d'octets sur votre disque dur, Comanche ne vous prendra que 55 mégas dans son installation la plus lourde. Comme d'habitude, cette dernière réduit le temps de chargement ; malgré cela, celui-ci s'avère quand même plutôt long (entre 45 secondes et 1,30 mn). Qu'importe, ce qui vous attend par la suite mérite largement de perdre quelques secondes. Bon, c'est pas tout ça, mais j'ai l'estomac qui crie famine ; alors, je vous laisse deux secondes, le temps de me goinfrer d'un sale truc plein de graisse.



Ça chauffe pour votre rotor, et vous êtes foutu.





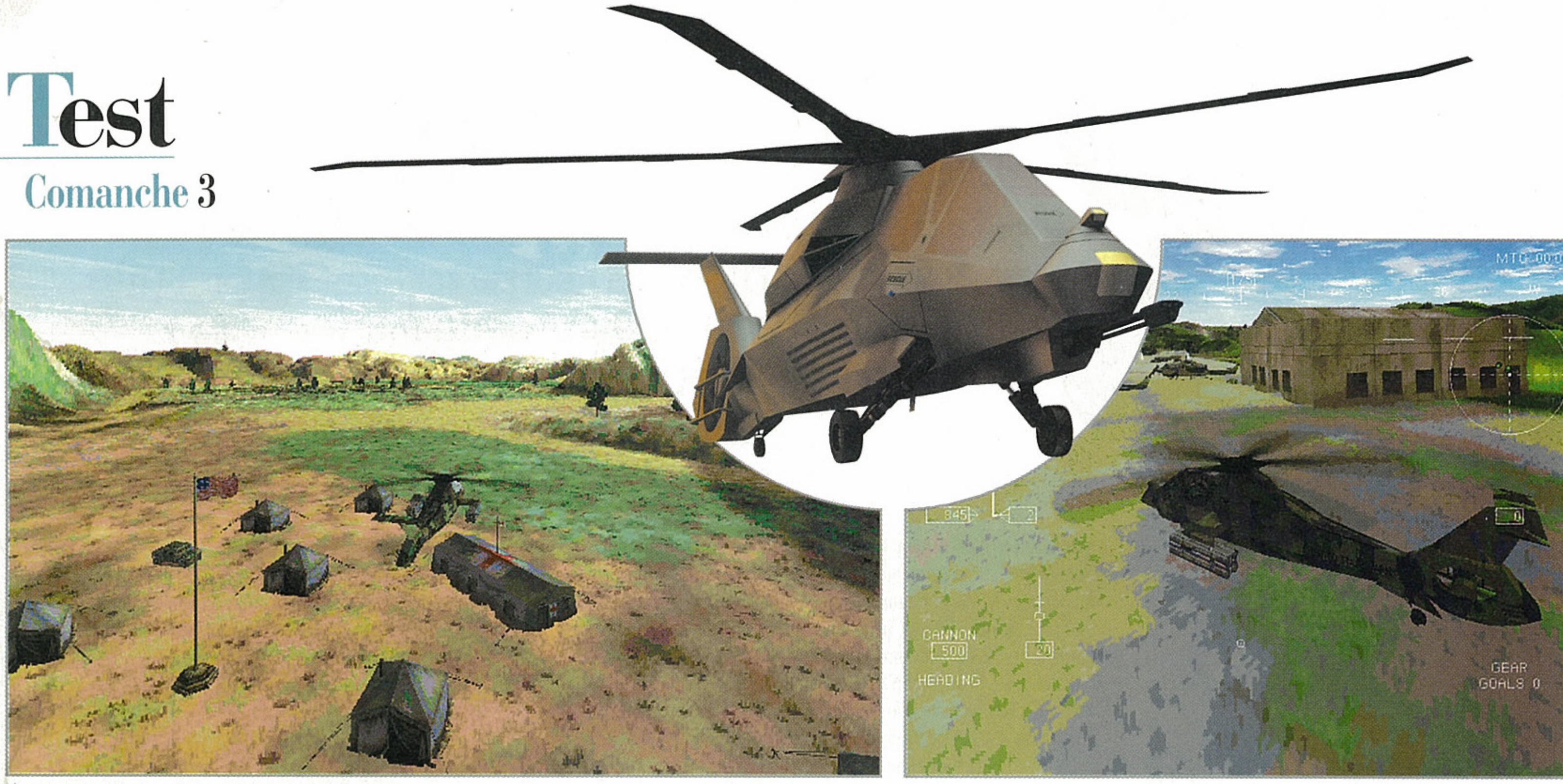
Laissez les vaches en dehors de ça.

3

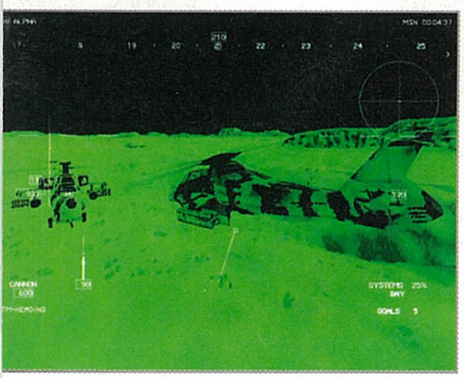
EN DEUX MOTS

Comanche 3 est véritablement l'un des plus beaux simulateurs qu'il nous ait été donné de voir. Le graphisme est absolument fabuleux, bourré de détails, et le réalisme du pilotage a été considérablement amélioré par rapport au premier Comanche. Malheureusement, il vous faudra un Pentium 200 pour réellement en profiter, et encore... LE must du moment en matière d'hélico, définitivement.





▲ Comanche possède des bâtiments vraiment variés.



▲ De nuit, tous les hélicos sont verts.

Quand est ce comanche, alors ?

Ok, elle était super facile, mais que voulez-vous, c'est la digestion. Après une brève, très brève, trop brève introduction, vous voilà donc sur le menu de sélection de votre pilote. Une dizaine de bon gars attendent patiemment que vous en choisissiez un pour effectuer la quarantaine de missions prévues. Si leur surnom ne vous convient pas, qu'importe, éradiquez-en un et inscrivez le vôtre en lettres de feu. Bisounours par exemple, ça fera bien pour frimer devant les copains quand vous boirez des coups au mess des officiers. Au fait, je ne sais pas si vous avez déjà piloté un Comanche, mais ce bestiau-là est l'un des hélicos les plus utilisés de sa génération. Quoi qu'en pense Bob Arctor qui ne jure que par l'Apache AH-64D Longbow, bien dirigé l'engin est capable de détruire son pesant de blindés, bâtiments et autres cachettes. C'est pourquoi une petite séance d'entraînement s'impose, histoire de vous faire la main comme un lâche, c'est-à-dire sans aucun danger. La première mission vous fera donc simplement décoller de la base de Fort Rucker, bien connue pour sa collection de bisons empaillés. Une rumeur prétend même qu'elle renferme également les oreilles embaumées de Bufallo Bill, mais notre informateur est mort avant de pouvoir quitter l'Area 51. Nous n'en dirons donc pas plus. Après un temps de chargement conséquent (on vous avait prévenus), vous voici enfin à bord. Ah oui, d'accord. C'est juste à tomber, tellement c'est beau.

Une certaine idée du progrès

C'est pas possible, ça doit être une image intermédiaire pour faire patienter ou un truc comme ça. Ben non, ça bouge un peu, c'est vraiment le jeu. Pas de doute, le moteur Voxel Space a pris un sacré coup de jeune. Normal, puisqu'il s'agit de la version 2, et franchement ils auraient pu l'appeler Voxel Space 10, tant l'avancée technique est spectaculaire. Certes, je ne suis "qu'en" 640*480, avec une complexité des décors moyenne ; mais cela est déjà suffisant pour vous scotcher le cortex de bonheur. En fait, le soft propose sept résolutions différentes, allant de l'horrible 320*200 au somptueux 800*600. Bien évidemment, vous devrez choisir cette dernière en fonction de votre bécane, car la beauté du graphisme se paye par une grosse demande de temps machine.

Le soft propose sept résolutions différentes, allant de l'horrible 320*200 au somptueux 800*600

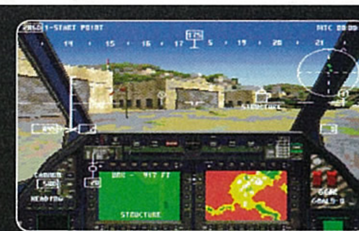
*Voici un petit aperçu des différentes résolutions et niveaux de détails proposés. À noter que le 320*200 sans l'affichage du ciel et avec les détails moyens est presque fluide sur un P100.*



640*400 tous détails. Jouable sur un Pentium 200.



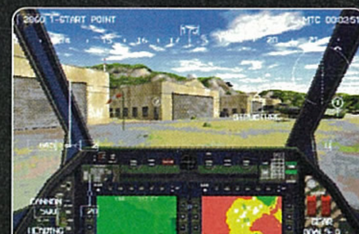
320*200 tous détails. Fluide sur un Pentium 100.



320*200 sans détails. Fluide sur un Pentium 100, mais super moche.



640*400 sans détails. Idéal pour un bon Pentium 166.



800*600 tous détails. À oublier en dessous du Pentium 200... inclus !



800*600 sans détails. Limite jouable car trop saccadé sur le Pentium 200.



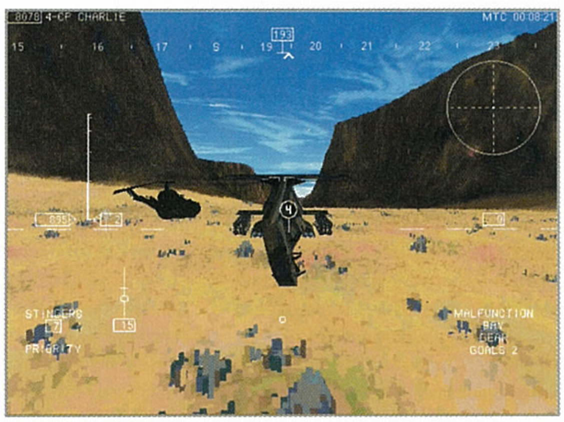
▲ *Une petite merveille, qui nécessite une machine qui n'existe pas encore.*

Une option vous permettra de jouer avec les casques virtuels comme le VFX-1 ou bien le 3D Max



REMARQUE

Comanche 3 tourne plus rapidement sur un Pentium 200 que sur un Cyrix P200+, à configuration vidéo, carte mère et Ram égales. Encore une histoire de FPU (virgule flottante), semblerait-il.





Le ciel varie du temps dégagé aux gros nuages d'orage. ▼



Pour vous situer la chose, Comanche 3 commence à être impressionnant à partir du 400*300, car en deçà de ce chiffre fatidique, vous aurez plus l'impression de voir une migration de pâtés colorés qu'autre chose. Une option vous permettra même de jouer avec les casques virtuels comme le VFX-1 ou bien le 3D Max ; mais j'ai pas essayé, j'avais pas envie de vomir. Cependant, même si vous êtes l'heureux possesseur d'un Pentium 200, n'espérez pas jouer en 800*600 toutes options dehors, car ça rame vraiment trop. On pourrait crier que c'est dégueulasse, que c'est encore un jeu réservé aux riches, qu'il faut dresser les barricades ; mais il faut se rendre à l'évidence et arrêter d'être hypocrite. Crier "halte à la course aux armements" est une chose, mais lorsqu'un jeu de cette trempe nécessite réellement une machine puissante pour tourner, on essaye de la lui donner. En clair, Comanche 3 ne se conçoit qu'à partir du Pentium 166, et ce afin de profiter du rendu quasi photographique de son univers.

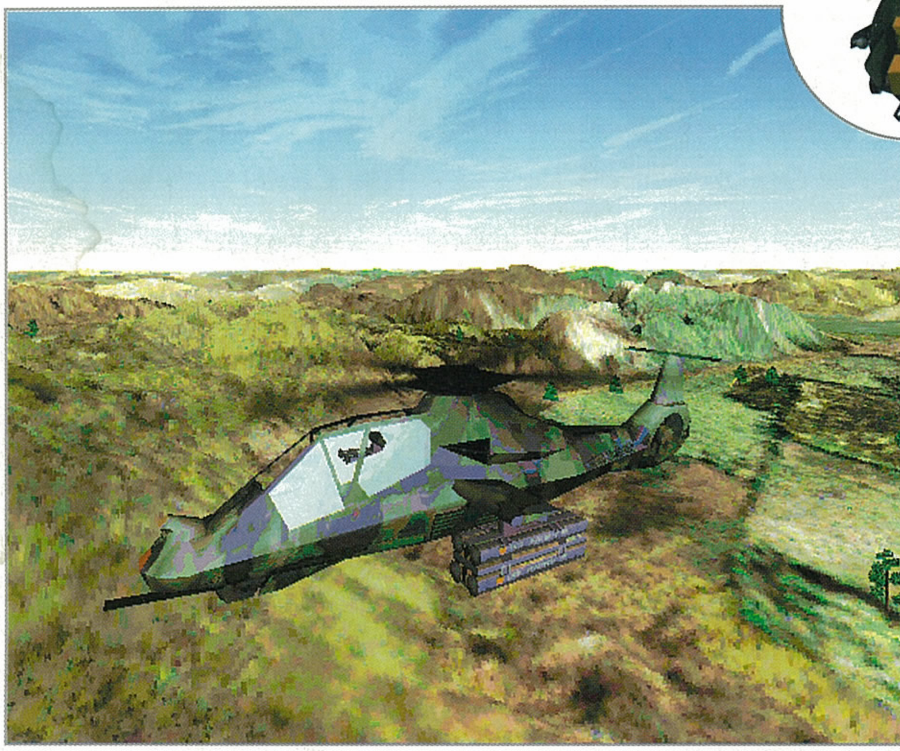
Bienvenue dans un monde d'inégalités

Oui, bienvenue à vous les riches ou bien à vous les surendettés. Vous voici à bord, prêt à vous envoler vers un monde meilleur. Devant vous, vous apercevez la manche à air qui ballote doucement sous un léger vent d'Ouest. Votre instructeur vous balance quelques recommandations d'usage, mais vous n'en avez rien à foutre. Vous avez déjà la main sur le levier de pas collectif, et vous allez enfin leur montrer de quoi vous êtes capable, à ces enfoirés de Ruskovs. Alors que les pales commencent à tourner doucement (vous les voyez réellement prendre de la vitesse), vous commencez à prendre lentement de l'altitude. Et là, les choses commencent tout de suite à devenir plus dures. Fini le bon temps des précédents Comanche où le réalisme du pilotage était aussi présent que la finesse chez Lagaff'. Cette fois, il va falloir ressortir vos manuels car un immense effort a été fait pour réconcilier les amateurs d'action et de simulation (d'ailleurs, la doc est plutôt imposante). Ainsi, dans le mode le plus réaliste (sans aucune aide de pilotage), vous mettrez un certain temps avant de bien contrôler votre hélico. Tenez, puisqu'on en parle,



Test
Comanche 3





▲ La verrière reflète le ciel suivant la position du soleil.







▲ Pas de bol, vous êtes mort.



TIPS TECHNIQUE

Les temps de chargement sont apparemment plus longs sous Windows 95 que sous DOS. L'animation est également légèrement moins rapide.

Le moteur Voxel Space a pris un sacré coup de jeune

sachez que de jouer uniquement au clavier est réellement handicapant, et qu'une bonne manette disposant du contrôle du throttle s'avère indispensable. Fin de la parenthèse. Mais que les fanas d'arcade se rassurent, ils pourront s'éclater quand même grâce au mode "facile" spécial golios. Je sais, c'est méchant, mais il serait franchement dommage de jouer à Comanche dans ce mode, alors que cette unique orientation arcade était justement ce que beaucoup d'afficionados reprochaient aux précédentes éditions. Mais c'est mon avis, hein, vous en faites ce que vous voulez. Tout ça pour dire... le p'tit dernier peut sans problème être qualifié de simulateur, et désormais sans aucun complexe vis-à-vis de la concurrence.

Plus que beau, plus que bien, plus tout court

Les paysages que vous allez "visiter" sont divisés en trois catégories principales. Ainsi vous pourrez voler dans le désert, au pôle Nord, ou bien en pleine campagne verdoyante. La différence n'est pas flagrante, car il s'agit principalement d'une question de palette de couleurs et de végétation. Suivant les missions, vous jouerez aussi bien de nuit, au crépuscule, par temps ensoleillé ou couvert. Au total, vous aurez droit à une grande variété de teintes qui ne font qu'ajouter au charme général du graphisme. Les arbres sont un régal de finesse, à un tel point que vous pourrez pratiquement distinguer les feuilles sur les branches . De plus, si vous vous amusez à faire un carton sur le pauvre bout de bois, vous le verrez s'abattre comme en vrai ou bien disparaître pour ne laisser qu'une souche déchiquetée. De même, lorsque les bâtiments explosent, ils s'effondrent sur leur fondations et des débris retombent tout autour d'eux. Mais ce n'est pas tout, vous allez voir jusqu'à quel point Novalogic a poussé le souci du détail. Ainsi, quand vous vous mettrez en vue extérieure pour vous admirer en pleine action, vous verrez le ciel se refléter sur la verrière en fonction de la position du soleil. Par exemple, si vous regardez par la gauche de l'appareil, vous pourrez voir à travers le cockpit, alors que par le côté droit vous n'apercevrez que le bleu du ciel et le blanc des nuages. Mais attendez, ce n'est pas fini. Outre la très bonne animation des pales, la sortie du train d'atterrissage et l'ouverture des soutes, de petites animations supplémentaires sont présentes tout au long du jeu. On voit la tête des pilotes bouger dans leur cockpit, le canon s'orienter vers la cible désignée, les tourelles des blindés ennemis s'animer pour vous viser ; bref, on nage en plein rêve. En un mot comme en cent, Comanche 3 est incontestablement l'un des plus beaux simulateurs... en attendant ceux qui utiliseront les cartes d'accélération 3D ; car malheureusement il semblerait que la spécificité du moteur Voxel Space soit incompatible avec l'utilisation de - au hasard - la 3DFX. C'est bien dommage, je n'ose imaginer le résultat que cela aurait pu donner. Tant pis, ça sera peut-être pour le quatre, qui sait.

L'espoir fait vivre et dépenser sa thune

Reste à savoir ce que valent les missions. Évidemment, sur ce point, ne vous attendez pas à une grande originalité. Il vous faudra le plus souvent détruire des convois militaires, des blindés, des hélicos ennemis et tout un tas de trucs qui viennent de l'Est. Pour ce faire, vous disposerez de la panoplie habituelle du bon pilote de combat, à savoir un canon, des missiles Hellfire et Stinger, des roquettes, ainsi que l'utilisation possible d'un appui d'artillerie. Non, l'intérêt des missions ne réside pas dans leur originalité, mais bien dans leur réalisation. Les bâtiments au sol sont très variés, et vous passerez de la minable ferme au camp indigène rempli de vaches, sans oublier les usines de forage ou bien encore les plates-formes pétrolières perdues en pleine mer. Ensuite, le terrain étant vallonné à outrance, à vous de bien utiliser le relief pour vous approcher de vos victimes sans prendre trop de risque, c'est-à-dire en slalomant entre les arbres, les bâtiments et les balles ennemies. Cette sensation de réalisme des missions est lourdement accentuée par une redoutable gestion des autres appareils. Par exemple, lorsque vous partez au petit matin pour


Pour Windows 95 & Windows NT 32 Bits
Zombie Wars
3617 JUKEBOX c'est aussi 85 CD-Rom à recevoir sur simple demande
"Ils" sont de retour et vous êtes le seul à pouvoir les arrêter...
GEE WHIZ!
MISSILES
Chez nous, le temps moyen de connexion est de 5 minutes !
Nous nous y engageons
1 Je choisis le CD-ROM que je désire recevoir.
2 Je laisse mes coordonnées postales.
3 Pas de numéro de carte bancaire, pas de chèque, je ne recevrai pas de facture. Je n'ai rien d'autre à payer que le coût de la communication (5,57FTTC la minute).
4 Je reçois ma demande par la poste.
Pour recevoir le CD-Rom shareware "Zombie wars" chez vous par la poste,
il suffit de le demander par minitel sur le 3617 JUKEBOX
5,57 F/TTC la minute
Qualité PointSoft
PointSoft S.A. - RC B 391 054 061 - Version Shareware
Attention, seules les demandes effectuées par ce moyen seront prises en compte. Envoi en France métropolitaine uniquement. Toutes les marques citées sont déposées par leurs auteurs. Avec votre envoi, vous recevrez également le magazine "PointNews" : toute l'actualité du Postware !

D'habitude, les jeux d'action 3D mettent en scène des guerriers rudes et obtus, avec des gros flingues et des surplus de biceps. Dans Banzai Bug, les héros sont des insectes volants qui font "bzzzz" et se battent pour leur liberté.



Banzai Bug

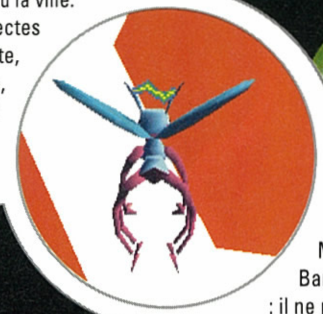


Action 3 D - Jeunes joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Voici un très bon jeu pour les gamins : c'est drôle, bien fait, original et ça balance une bande-son épatante.



Il la ramène un peu, c'est vrai, notre copain Banzai Bug, là, avec ses ailes et toutes ses pattes. Bon bah, il a un peu tendance à se la jouer. Mais ce n'est pas uniquement de sa faute : son entourage et les gens qu'il croise y sont pour beaucoup. À force de lui répéter qu'il est le meilleur, le plus courageux, le plus balèze et autres sottises, forcément, notre Banzai Bug, eh ben ça lui monte à la tête.
Bref, le gars Banzai a décidé de partir en vacances, d'aller à la campagne pour prendre un peu de recul, respirer le bon air et s'amuser. Il s'installe confortablement dans le chapeau d'une grand-mère qui monte dans le bus, et hop, adieu la ville.
Les prés, les fleurs, c'est le paradis des insectes ici, clairement, et Banzai Bug vole, virevolte, bondit et rebondit en tous sens. Pour la rigole, il décide tout de même de pratiquer son sport favori : le surf sur voitures. Banzai Bug en voit justement une passer, là, qui trace sur la route au bout du pré. Il fonce vers elle, s'installe confortablement sur l'air que la voiture brasse autour d'elle, et se laisse porter sans efforts, à très grande vitesse. Le pied.
Malheureusement, le chauffeur accélère, et Banzai se retrouve plaqué à l'avant de la voiture : il ne peut plus bouger. Là, il fait la connaissance de Poolio, un autre insecte, compagnon d'infortune lui aussi coincé contre le radiateur. Bientôt, le véhicule ralentit et entre dans un garage. Banzai Bug tombe aussi lourdement qu'un insecte peut tomber sur le sol et perd connaissance... (NDRC : bon dieu, Seb, ce suspense est insoutenable !)





La maison des barjos

Le réveil sera particulièrement douloureux pour notre cher Banzai, voire tout à fait traumatisant. La maison dans laquelle il vient d'entrer par mégarde, est occupée par une famille obsédée par la chasse aux insectes. Ils ne pensent qu'à les éliminer. Pas de bol. Chaque pièce, chaque recoin de la maison est truffée de pièges pour insectes concoctés par le maître de céans. Et pas des petits pièges ridicules et vieux jeux, pas de



◄ *Banzai Bug, très âgé, nous conte l'aventure qui lui est arrivée dans sa prime jeunesse. Cette histoire, c'est à vous de la vivre maintenant.*

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 90 16 MO DE RAM CD X2** ■ EDITEUR **GROLIER INTERACTIVE** ■ DEVELOPPEUR **GRAVITY ÉTATS-UNIS**
■ TEXTE ET VOIX **VF (TESTÉ EN ANGLAIS)** ■ NOMBRE DE JOUEURS **1**



◀ *Le maniement de Banzai Bug est très simple. Malgré tout, l'utilisation d'un joypad ou d'un joystick est vivement conseillée.*



Bédé (ben ouais, pourquoi pas ?)

Si vous aimez voir la vie à travers les yeux des insectes, je vous conseille l'excellent album de BD de Lewis Trondheim, "La Mouche", au Seuil Jeunesse. Et tous les albums de Trondheim, tiens, au passage.

Banzai Bug, c'est un peu un Descent pour mômes

simples gaz ou émetteurs d'ultra-sons destinés à faire fuir les gentilles bestioles. Non. Bien pire, bien plus vicieux : des insectes robots dressés pour tuer tout ce qui vole ou rampe.
Banzai ne veut pas rester dans cette maison de tueurs plus longtemps, il doit sortir immédiatement et rejoindre le joli pré qu'il a bêtement abandonné.
Malheureusement, ce ne sera pas si simple, et le chemin de la sortie est semé d'embûches. Par chance, Banzai n'est pas seul : de nombreux autres insectes fomentent dans l'ombre une contre-attaque. Guidés par une grosse limace, ils s'escriment à la fabrication d'un Puantilateur, machine inventée par le professeur Flynstein pour infester la maison d'une odeur si pestilentielle, que les ignobles bipèdes devraient prendre leurs jambes à leur cou. De nombreux ingrédients manquent encore à la finition du Puantilateur libérateur, et la communauté des insectes, impressionnée par la réputation de Banzai Bug, aura vite fait de lui demander de l'aide. Banzai Bug s'envole donc pour plusieurs périlleuses missions : récupérer des allumettes dans l'atelier, du fromage qui pue dans la cuisine, du cérumen collant dans les oreilles du maître de maison endormi, et autres objets indispensables. Il faudra faire preuve de courage et d'agilité pour accomplir ces tâches à haut risque, surtout qu'au fur et à mesure de cette aventure, les insectes-robots se font de plus en plus hargneux et dangereux. Sans parler des habitants des lieux, la mère à la bombe anti-insectes facile, le père somnolant devant la télé et l'ignoble rejeton qui ne pense qu'à torturer les petites bébêtes en leur arrachant pattes et ailes. Mais Banzai Bug fera également d'agréables rencontres, et notamment celle de Natacha, la charmante araignée à huit pattes.

Oh, la jolie 3D !

On pourrait qualifier Banzai Bug de Descent pour mômes : on s'y balade en toute liberté et dans toutes les directions. Le graphisme est charmant : décors, personnages, animations des insectes (robots ou non). C'est en 3D, et calculé en temps réel. Charmant, donc, plutôt joli, voire carrément réussi. Bien sûr, l'action n'y est pas aussi frénétique que dans Descent, mais la cible n'est pas la même : on imagine plutôt des gamins de 10 ans s'intéresser à Banzai Bug.
Le jeu est composé de huit niveaux qui se déroulent chacun dans un lieu différent. On visitera ainsi toute la maison des exterminateurs d'insectes. L'action y est plus ou moins variée, mais toujours bien amenée par des séquences cinématiques souvent très drôles. Bref, faire voler Banzai Bug est un véritable plaisir, ramasser des bonus et tirer sur les dangereux robots un chouette défoulement.
Mention spéciale à la bande sonore : non seulement les bruitages sont agréables, les voix des différents personnages, humains ou insectes, délicieuses, mais les musiques qui accompagnent l'action sont absolument renversantes. C'est pas compliqué, il s'agit des meilleures musiques que j'aie jamais entendues dans un jeu vidéo, quel qu'il soit. Génial. Celles-ci ont été interprétées et enregistrées par une dizaine de musiciens (piano, batterie, contrebasse et cuivres divers), et les compositions s'inspirent joyeusement des expérimentations d'Esquivel, de musiques latinos plus classiques ou même de bon gros jazz nerveux. Fabuleux.
Ne croyez pas que Banzai Bug ne s'adresse qu'aux gamins : j'ai pris un malin plaisir à faire voler l'insecte. Mais les joueurs plus âgés et expérimentés risquent de trouver l'aventure un peu simple, trop courte et peut-être pas assez hi-tech. Cela dit, ne serait-ce que pour les musiques, tout le monde devrait y jeter un œil. Ou une oreille.

Seb.

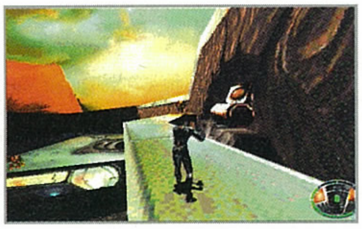


▲ *Le maître de maison pionce devant la télé. Parfait, il ne reste plus qu'à lui foncer dans les oreilles pour récupérer le cérumen jaune et collant nécessaire au bon fonctionnement du Puantilateur.*

- **+** Un monde original vu par des insectes
- **+** Les dialogues et les personnages tordants
- **+** La musique
- **−** Les niveaux un peu répétitifs
- **−** Trop simple pour les joueurs expérimentés

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
72	83	80





MDK était présenté en démo dans le CD du mois dernier. Encore une fois, vous avez testé le soft avant moi. C'est bon, je vais pouvoir me barrer en vacances. Non ? Bon, ben allons-y, et voyons ce que le jeu a dans les tripes.

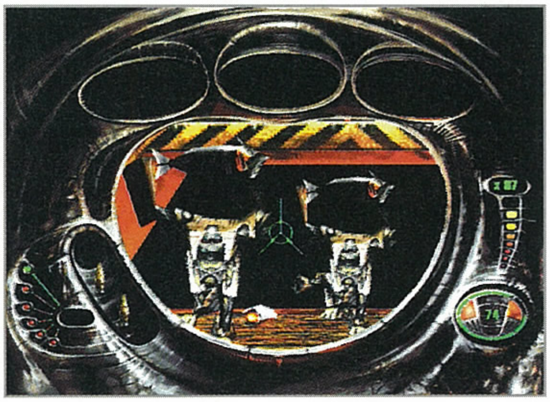
MDK

Arcade - Tous joueurs - PC CD-Rom

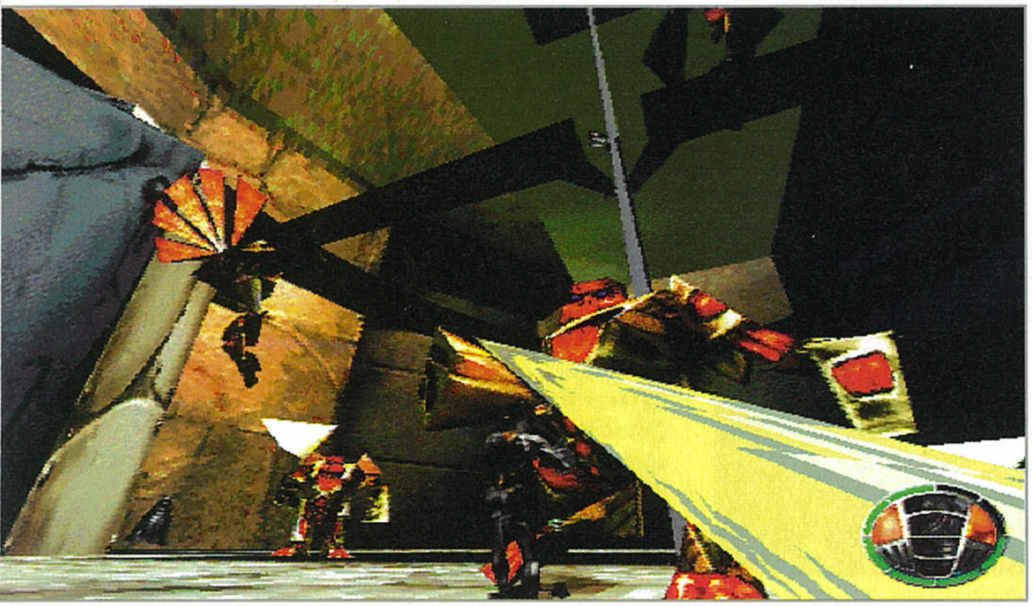
EN DEUX MOTS
MDK bénéficie d'une réalisation remarquable et de musiques somptueuses. Le design des monstres et l'humour omniprésent sont agréables, mais le jeu est répétitif et linéaire. Un défaut fréquent chez les softs d'esprit console.

Journal de bord du Dr Fluke Hawkins. 14 Août 1996. Entrée pilot n° 001.

Ah ah ah, ils vont voir, sur Terre, si le Dr Fluke est un cinglé. Ils vont voir ce qu'ils vont voir, ces idiots du comité Nobel. Notre vaisseau se trouve actuellement en orbite géostationnaire – légers ennuis au décollage, penser à vérifier le compte à rebours. Mes instruments de mesure inédits scrutent chaque particule de l'espace qui nous entoure. J'en suis sûr, ces étranges courants de l'espace que nous avons détectés sont une manne providentielle. Les possibilités offertes dépassent notre entendement. Mes calculs ne peuvent qu'être exacts : ces courants sont de gigantesques réservoirs d'énergie. La plus grande découverte depuis Einstein. C'est sûr, je vais passer à la postérité. A côté de moi, les plus grands savants auront l'air de nabots : Copernic, Galilée, Mark Hammil... Maman aurait été fière de moi. Ah, je vais les ridiculiser, tous ces crétins. La mission doit durer cinq jours, et pour l'instant, Kurt, mon compagnon, ne semble pas trop pressé de retourner sur Terre. Tout va bien. Fin de l'enregistrement.



▲ *Parmi tous vos ennemis, ceux-ci sont les plus vexants. Ils foncent sur vous en hurlant pour vous déposer une bombe de 100 kg sur le coin de la tronche.*



Et hop ! nous voilà dans les basques de Kurt, le héros le mieux équipé de la galaxie. Car on peut faire confiance à Fluke, le savant fou, pour ce qui est des inventions déjantées. Admirez donc votre nouvelle combinaison. Tenez, vous avez une glace là, au fond du magasin. Superbe, non ? Noire, en latex, moulant généreusement votre anatomie de sauveur body-buildé... Le must. Plus qu'un accessoire mortel pour soirée SM, la combi de Kurt est une véritable armure organique intégrant des fonctions de survie et un parachute à boudins que n'aurait pas renié un Quarx. Jean-Paul Gaultier me le confirme, l'exo-squelette est complètement "has been", aujourd'hui la tendance, c'est la combi. Sacré Jean-Paul ! Côté armement, on vous a gâtés aussi. Pour commencer, une mitrailleuse qui propulse des quantités insoupçonnables de munitions en direction de la cible. Élaborée à partir des restes d'un vieux satellite, cette arme multifonction est résolument mono-usage : pulvérisation d'Aliens. Et c'est là qu'on applaudit : une fois fixée sur votre casque, la mitrailleuse se transforme en fusil à lunette longue portée. Même que les gars du GIGN, y z'en ont pas une comme ça. Je vous parle même pas du reste de l'équipement. On verra ça ensuite.

Les Aliens, un peu cabotins, n'arrêtent pas de faire les pitres dans votre viseur





▲ *La chute libre : un des niveaux bonus servant à récupérer des armes, dans le plus pur style console.*

REMARQUE

Une version MDK pour 3Dfx est annoncée. Le jeu utilisera la plateforme Direct3D, ce qui est quand même moins bien que le DOS-Glide. Mais bon, un soft de plus pour la 3Dfx, quand même.

18 Août. Entrée 008.

Quelle joie de pouvoir me consacrer pleinement à ces études. Cette fois, pas de distorsion due aux effets atmosphériques. Je peux créer des inventions fantastiques. J'expérimente d'ailleurs un nouveau thermos de l'espace. Oooouuiii l'ééénneerrggiie ddisssippéée essttt iiimmpprreesssiooonnannttee, mmaais ppoouurrqquuooii eesst-ccee ssiii fffrrroooooiiiiidddd ???? **[suivent quelques pages un peu traînantes que nous abrégeons pour le confort du lecteur.]**

J'ai communiqué à Kurt mon souhait de prolonger notre séjour. Il se montre de plus en plus impatient de retourner en bas. Il tourne en rond dans le vaisseau. Je lui ai montré comment programmer le magnétoscope. Il semble s'être un peu calmé depuis. Penser à inventer un décodeur pirate.



Chute libre dans un monde impeccable

Pour l'instant, vous voilà fin prêt à sauter en chute libre au-dessus de la première cité. Pendant cette séquence, vous devez récupérer des armes et gadgets drôlement utiles par la suite. Pour corser l'affaire, il s'agit aussi d'éviter des missiles auto-guidés qui



▲ *Wouah, le silver surfer en pleine action !*

▼ *La poupée gonflable motorisée à votre effigie : un leurre rigolo pour occuper l'ennemi.*



en veulent sérieusement à votre capital points de vie. Fin du bref bonus- stage, et on peut rentrer dans le vif du sujet.

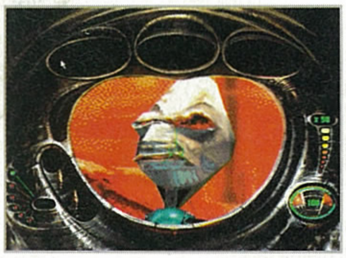
Kurt trône fièrement au centre de l'écran. On est en vue à la troisième personne, donc. Il nous fait admirer ses pixels entièrement animés par Monsieur Motion et Madame Capture. Ça bouge bien, et c'est beau même si c'est du sprite. Kurt se tourne et on aperçoit son faciès soigneusement mappé. Rahan, notre confrère de "Joypad", pousse un petit cri de plaisir en voyant la chose. J'en déduis que MDK n'est pas encore sorti sur console. Mais on s'en balance complètement. J'empoigne le clavier pour donner vie à Kurt. Waow ! les décors sont tout bonnement somptueux. C'est en haute résolution S-VGA, et on a peine à croire que c'est du 256 couleurs. À 360°, une texture géante occupe le ciel et l'horizon tout entier, ambiance coucher de soleil en Quicktime VR. Le reste est en vraie 3D : les murs, les bâtiments, les projectiles et les sales Aliens. Le tout abondamment saupoudré de textures mappées. Tenez, vous avez déjà vu une texture de sol aussi balèze ? La caméra, avec focale grand angle à mort, accentue encore la perspective. Ça en jette, et c'est fait pour.

23 Novembre. Entrée: 022.

J'ai découvert des anomalies électriques en rapport avec les courants de l'espace. J'en suis à peu près sûr, ce sont des signes de vie extraterrestre. J'ai beaucoup trop de travail. Je planche actuellement sur un assistant-robot pour me seconder, une sorte de cyberchien. Kurt semble maussade. Il évite tout contact ou conversation. Il arrête pas de marmonner à propos d'une histoire de pénurie de cassettes vierges. Faut que je me dépêche de terminer Max, mon second-robot. Ça lui fera de la compagnie.

Le moteur de MDK n'a donc rien à voir avec celui des autres jeux d'action, surtout pas les Doom et leurs nombreux clones. Ce n'est pourtant pas de la vraie 3D, l'équipe de Shiny ayant rusé au mieux pour obtenir de bonnes performances. Ainsi, le coup de l'image retournée est-il bien vu : à l'écran, cela donne l'impression que les décors se reflètent sur le sol, et cela ne nécessite pas de lourds calculs. Toutefois, je remarque quelques ralentissements sur mon Pentium 166 configuré exprès pour les tests... Un comble ! Je file sous DOS 6.x (driver VESA et configuration de la carte sonore nécessaires sous DOS, voir Tips) et, pas de surprise, c'est bien mieux. Pas de ralentissements, même avec une flopée d'ennemis à l'écran. Je reste sous DOS, et pour la peine je plante une







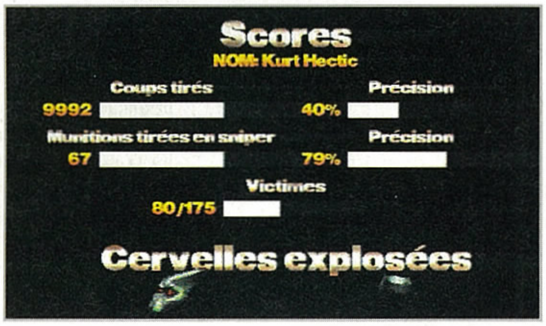


▲ Les boss ont des bouilles originales, mais ils sont peu fréquentables.

épingle de plus dans ma petite poupée vaudou à l'effigie de Billou (si tout le monde faisait pareil, on n'en serait pas là).

Y a pas de doute, Shiny maîtrise parfaitement la technique actuelle. Certains décors sont presque totalement plongés dans l'obscurité, ce qui est bien pratique pour faciliter l'affichage et participe à l'ambiance. Car la grande réussite de MDK, c'est le design graphique. On savait nos amis anglais doués dans ce domaine, ils nous le confirment quand même. Les Aliens, les boss de niveau, les cités, les effets de transparence et de miroir, tout cela est réalisé avec goût et originalité. Chaque niveau permet de découvrir de nouvelles architectures, avec des palettes de couleurs vraiment tip-top.

Ici, on plonge en chute libre au milieu de gigantesques épées de glace. Plus loin, on traverse un pont qui enjambe des planètes... En plus, on peut tout examiner sous toutes les coutures grâce à l'option "snipper", et on aurait tort de s'en priver ! Autre réussite esthétique : la musique. La bande sonore, mélange de thèmes orchestrés et d'ambiances industrielles, est extraordinaire. Cette étrange symphonie change très rapidement d'une portion à l'autre d'un niveau, et rythme efficacement l'action en faisant croître et décroître l'intensité dramatique. Les oreilles expertes reconnaîtront des thèmes tirés de "Total Recall" ou "Dune". Ça a dû coûter bonbon en droits d'auteurs, mais le résultat en vaut la peine. Je pourrais presque dire que la réalisation de MDK s'offre un sans-faute, s'il n'y avait ces écrans de briefing et debriefing vraiment hideux. Toujours le même écran, pas de cinématiques ni de voix digits, juste un texte débile, et on a l'impression de toujours se



▲ Après chaque tableau, le score comptabilise le nombre de cervelles explosées. Mais le véritable boucher vise le cœur ; s'il manque son coup, la victime périra dans d'atroces souffrances (dixit John Steed dans un épisode de "The Avengers").

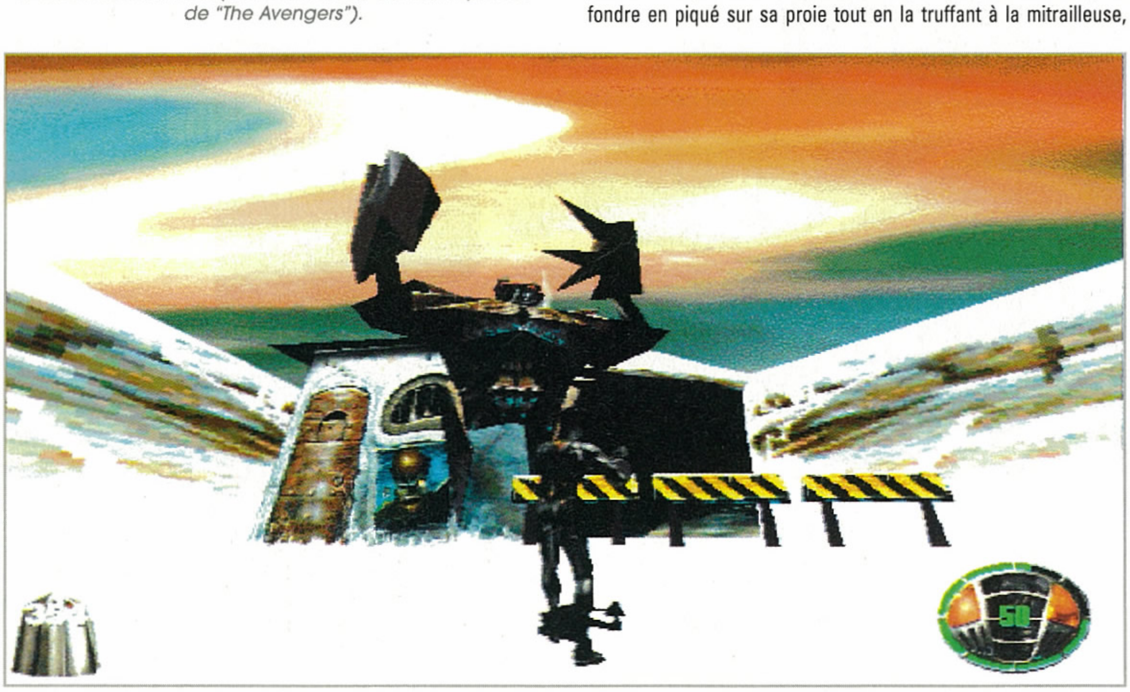


▲ Votre pote Max, le cyber clébard crétin, vous épaulera par quelques tirs de barrage.

battre dans le même coin d'Irlande ou d'Écosse. Je me doute bien que c'est une private joke de l'équipe de Shiny (ils sont Irlandais et Écossais), mais c'est un peu léger comme récompense, après s'être farci un niveau super dur. Pas trop grave, mais dommage quand même.

Jouabilité cherche super héros pour destruction massive

Le premier tableau de MDK est là pour qu'on se fasse les dents. C'est que le maniement de Kurt présente quelques nouveautés par rapport aux références du genre. On peut marcher, courir, glisser latéralement ("strafe"), lever la tête ou la baisser, tirer, passer en mode "snipper" et zoomer, utiliser l'un des gadgets, sauter et... planer. Tout ceci au clavier, avec la possibilité de redéfinir certaines touches. Le parachute est décidément la grande trouvaille de MDK. Shiny a su exploiter son idée pour la rendre parfaitement jouable. Ainsi, on pourra cumuler le saut-plané avec les autres commandes (courir, tirer, lancer une grenade...). Avec un peu de pratique, on chope le coup de main et la sensation est drôlement agréable : on peut sauter-planer en arrière pour éviter un tir à bout portant et riposter au même moment, on prend son élan pour fondre en piqué sur sa proie tout en la truffant à la mitrailleuse,



TIPS TECHNIQUES

Sous Win95, et malgré une très grosse config, on aura droit à quelques ralentissements. Jouer à MDK sous DOS 6.x est préférable si vous tenez à une animation parfaite. MDK réclame alors un driver VESA 2.0 (la dernière version connue s'appelle SDD53). Sous DOS, il faudra également installer les gestionnaires de votre carte sonore, car MDK ne les gère pas automatiquement. Allez, allez, retournez donc faire un tour dans vos config.sys et autres autoexec.bat. Et vive notre bon vieux DOS.


ATTENTION, LE COMBAT N'EST PAS L'UNIQUE CHEMIN QUI MENE A LA VICTOIRE
PERFECT WEAPON
Il est temps de penser à votre jeu de jambes... Lorsque vous affrontez cinq adversaires en même temps, le seul moyen de survivre est d'être le plus rapide.
D'autant plus que vous allez devoir traverser 5 mondes hostiles composés de 1500 lieux différents. Tout au long de votre quête, vous rencontrerez de nombreuses créatures et d'impitoyables guerriers dont l'unique objectif sera de vous détruire. Même si vous êtes le meilleur combattant de la Terre, la route sera longue.
PERFECT WEAPON
L'ESPRIT GUIDERA TES PAS
head games
PC CD
PlayStation
Pour obtenir des informations supplémentaires, écrivez à Electronic Arts à Centre d'affaires Télébase 3, rue Claude Chappe, 69771 St Didier au Mont d'Or Cedex ou téléphonez au 04 72 53 25 25. Perfect Weapon™ est une marque de American Softworks Corporation. ASC Games™ est une marque de American Softworks Corporation. Développé par Gray Matter. Head Games™ est utilisée sous autorisation. ©1994 AVC Limited Partnership. ©1996 American Softworks Corporation. Tous droits réservés. Electronic Arts et le logo Electronic Arts sont des marques ou des marques déposées de Electronic Arts aux Etats Unis et/ou dans les autres pays. "PlayStation" et [PlayStation logo] sont des marques de Sony Entertainment Inc.
Windows est une marque ou une marque déposée de Microsoft Corporation aux Etats Unis et/ou dans les autres pays.
ASC GAMES

■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 100 8 MO DE RAM CD 2X RECOMMANDÉE P133**
■ EDITEUR **INTERPLAY** ■ DÉVELOPPEUR PAYS **SHINY ÉTATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



▲ Autre séquence qui rompt la monotonie de l'action : le bombardement des positions ennemies.

etc. Autre remarque : il n'est pas nécessaire d'ajuster la hausse pour tirer sur un vaisseau en l'air, c'est automatiquement géré par le programme. Cette liberté de mouvement, associée à une réalisation impeccable, donne à certaines bastons un avant-goût de fin du monde : ça pète de partout, alors que les ennemis grouillent en tous sens (surtout à partir du troisième niveau).

Je dois avouer que j'ai eu un peu de mal au début, peut-être à cause des automatismes contractés avec les Doom. Mais maintenant, j'ai un truc infaillible. D'abord, il faut commencer par détruire les distributeurs de monstres (inutile de blaster les Aliens un par un : ils se régénèrent automatiquement). Ensuite, Kurt tournant trop rapidement sur lui-même, il est illusoire de vouloir viser tout en courant dans toutes les directions – sans compter qu'on se fait vite allumer, à ce jeu-là. L'idéal est de mettre en joue la cible, une fois pour toutes, de s'asseoir sur le bouton de tir (le maintenir enfoncé), puis courir en avant et en arrière, alternativement, sans cesser de canarder. Le saut permet d'esquiver les rares tirs ajustés de l'ennemi. Essayez, ça marche.

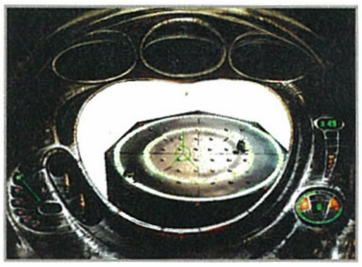
2 Mars. Entrée: 053.

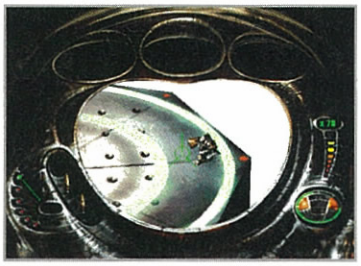
ARRRRGGGGGHHHH!!!! Trop occupé à bidouiller mon robot-café, j'ai délaissé mes instruments. Les courants se sont déplacés pile-poil dans l'axe de la Terre. Des hordes d'Aliens ont débarqué, détruisant ville après ville, n'épargnant rien sur leur passage. Leur plan est simple: ils construisent d'énormes cités foreuses pour extraire toute matière terrestre. Il est clair qu'ils veulent s'approprier toutes les richesses minières de la planète ou bien toutes nos patates, je sais pas encore. Kurt a été élu, à la majorité, sauveur de l'humanité. Max Bones, le cyber-clébard, est terminé juste à temps pour lui prêter main forte. Je mets la dernière touche à une combinaison révolutionnaire et quelques gadgets bien utiles. Notre objectif : réduire en poussière chacun des commandants des dix cités de l'envahisseur. Foutus Aliens. Ça va être eux ou nous.

Quand la lassitude s'installe

Vus sous cet angle, les combats ressemblent parfois à de la boucherie doomienne première génération. La force brutale permet de se sortir de certaines situations assez critiques, il est vrai. Inutile de sortir votre snipper quand vous êtes repéré : le temps de viser, et vous voilà mort. Mais MDK fait aussi dans la dentelle et l'humour. Avant de









▲ Wouah, le zoom ! Pratique pour jouer les snippers.

Le parachute est la grande trouvaille de MDK

pénétrer dans l'arène, il faut bien examiner les lieux pour déceler les astuces soigneusement distillées par Shiny. Ici, il faudra balancer une grenade dans une petite ouverture pour toucher un ennemi hors de portée. Ailleurs, on tirera au snipper sur une charge explosive et on dégommera avec une seule balle toute une flopée de méchants pas beaux. Comme on ne peut sauvegarder qu'entre les niveaux, on les refait plusieurs fois en découvrant chaque fois une nouvelle ruse. Le snipper est aussi largement exploité. On est parfois obligé d'examiner tout le terrain à la loupe pour retrouver le fil d'Ariane. Les Aliens, un peu cabotins, n'arrêtent pas de faire les pitres dans votre viseur. Les animations sont tordantes, aussi tordantes que la batterie de gadgets de Kurt (plus petite explosion nucléaire du monde, attaque aérienne d'os, poupée gonflable...). En revanche, qu'on ne vienne pas me raconter que ces Aliens-là sont "intelligents". Ils font le poireau, coincés contre un élément du décor, alors qu'il leur suffirait de faire trois pas pour venir nous chatouiller les tripes. Mais il faut bien reconnaître qu'une fois qu'ils vous ont repéré, on les voit s'organiser avant de partir à l'attaque. Eux aussi savent sauter et ils ont des techniques d'attaque de plus en plus redoutables : bombe dans la gueule, coup de boule enflammé... Rigolo. MDK, c'est aussi toute une série de séquences de jeu un peu différentes, censées rompre la monotonie du massacre : chute libre, toboggan, surf, tunnel... Et, bien malheureusement, c'est l'effet inverse qui se produit, car ces séquences reviennent dans un ordre prédéterminé. Je trouve les tableaux de début et de fin de niveau beaucoup trop répétitifs (surtout le tunnel). Un style de bonus-stages très répandu sur console, mais pas très intéressant sur PC à mon avis. Cette linéarité se manifeste aussi dans les phases principales, au bout d'une petite heure de jeu. On avance toujours de l'avant. On reste bloqué dans un niveau, si on ne trouve pas le truc précis. Par contre, on reste sur sa faim quand on l'a trouvé. En fait, on regrette de ne pas pouvoir évoluer plus librement dans les décors, tant ils sont beaux. Il n'y a pas de doute, MDK est superbe mais on se lasse très rapidement. Un dernier point vient altérer la note d'intérêt du jeu : l'absence d'options multijoueur. On aurait tellement aimé utiliser le snipper sur Julot-du-bureau-d'en-face.

En conclusion, MDK (ça veut dire Momo-David-Kevin, un groupe de rappeurs de mon quartier... rien à voir avec Murder-Death-Kill, relevé ici et là) est le soft idéal pour faire une petite démonstration à ses meilleurs potes. Sorti de là, ce jeu est à réserver aux fans d'arcade de type console... Les autres s'en lasseront trop rapidement.

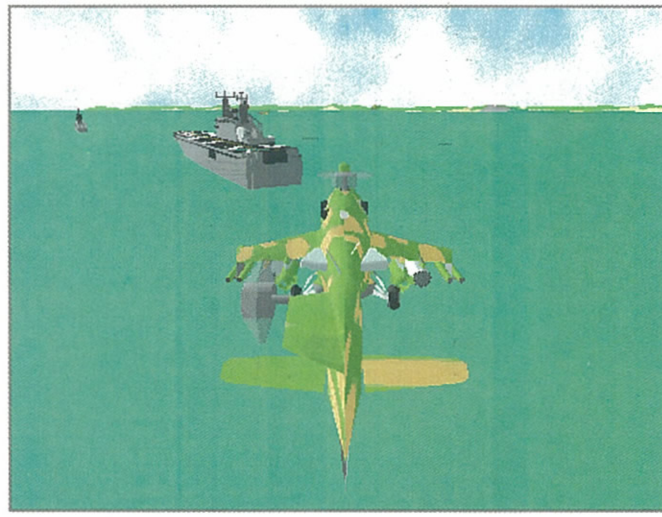
Ians'hologramme

+ Le moteur 3D original
+ La musique envoûtante
+ Le design classieux
+ L'humour
− Trop linéaire
− Les stages bonus pénibles
− Les écrans intermédiaires très moches
− Pas de jeu en réseau

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
80	85	75


SANDWARRIORS
AU 21ÈME SIÈCLE, LES DIEUX SONT EN COLÈRE...
...BIENVENUE AU ROYAUME DES MORTS !
30 missions à accomplir.
Univers de jeu entièrement en 3D temps réel.
Attaques air-sol coordonnées entre vaisseaux et unités blindées.
Missions à objectifs multiples : à vous de déterminer votre stratégie.
Un vrai monde en 3D à découvrir : ville-pyramide, routes, montagnes ...
Une ambiance sonore incroyable qui vous plongera au coeur de l'action.
pc cd rom
Gremlin INTERACTIVE
Version Française
FUNSOFT
FUNSOFT France S.A. 52/54 rue de la Belle Feuille - 92100 Boulogne-Billancourt

■ CONFIGURATION MINIMUM **POWERMAC CD 2X 17 MO DE DISQUE 34 MO DE RAM OPTIMISÉ POWERMAC**
■ EDITEUR **UBI SOFT** ■ DÉVELOPPEUR PAYS **DIGITAL INTEGRATION UK** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 16**



Camarade pilote, bienvenue à bord du Mil Mi-24, alias Hind ! Après Apache, Digital Integration nous propose une nouvelle simulation d'hélicoptère, avec de nombreuses améliorations.

Hind

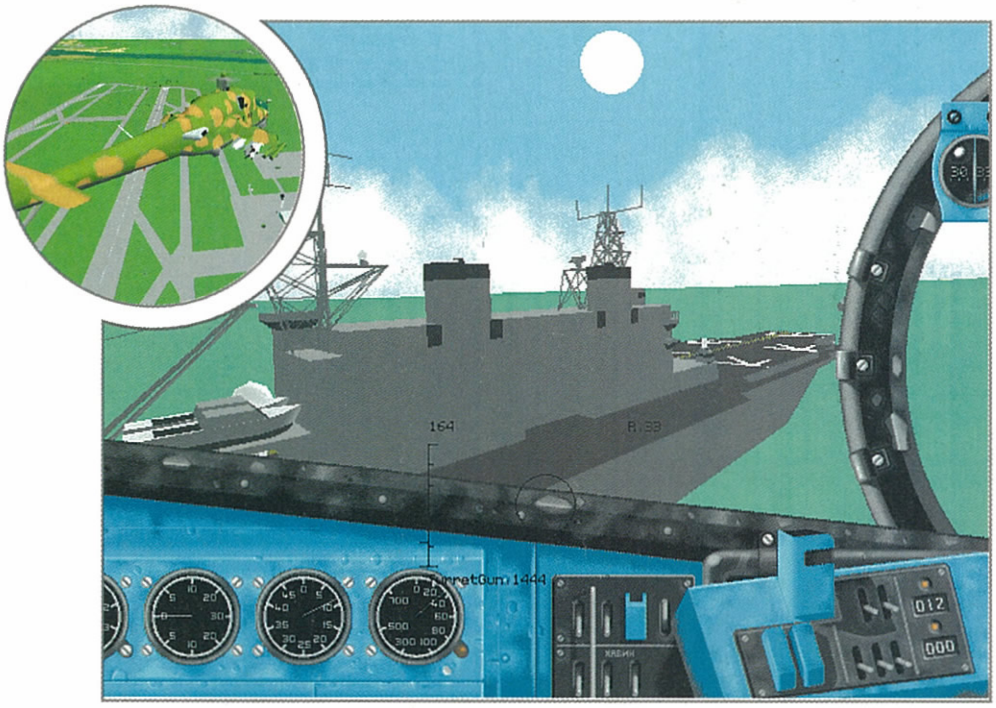


Simulation - Tous joueurs - Mac CD-Rom

EN DEUX MOTS
Il est préférable de posséder une configuration musclée pour profiter pleinement de ce jeu. Dans ce cas, Hind est un excellent simulateur, digne successeur d'Apache Longbow.

Près d'une centaine de missions vous sont proposées. En plus du mode Arcade, vous allez donc évoluer près de la base d'entraînement de Sarakov, en Russie, accomplir des missions ou mener des campagnes et vous battre au Kasakhstan, en Corée du Nord ou en Afghanistan. Bref, de quoi semer la pagaille dans les camps adverses. Les joueurs d'Apache ne seront pas trop dépaysés par l'interface et les commandes du jeu. Cependant, le pilotage de l'hélicoptère, l'équipement et l'armement sont suffisamment différents pour nécessiter un petit temps d'apprentissage, ce que vous pouvez faire rapidement grâce aux missions d'entraînement. Parmi les particularités de Hind, le concept de «canonnier électronique» est intéressant. En effet, en plein combat, il peut être difficile de manœuvrer en même temps l'hélicoptère et l'armement. Si vous l'activez, le canonnier pointera pour vous les armes sur l'adversaire, vous facilitant ainsi la tâche. L'armement est assez complet, tant en armes Air-Air, qu'en armes Air-Sol, avec des missiles, des roquettes, une mitrailleuse, mais aussi des bombes et des mines. Bref, de quoi faire des dégâts dans le camp adverse. Autre particularité de l'appareil : le transport de troupes. Ainsi aurez-vous à accomplir des missions consistant par exemple à secourir de valeureux camarades cernés par les forces ennemies. Il est bien sûr possible de jouer en réseau jusqu'à 16 joueurs, en mode "Duel à mort" ou "Capture du drapeau". Mais on peut également jouer à deux (par modem par exemple). Dans ce cas, les modes possibles sont Combats, Missions autonomes ou Pilote/Canonnier. On peut non seulement piloter un Hind, mais également un Apache, à condition d'avoir le CD. Le jeu est graphiquement assez réussi, mais il faut posséder une machine assez puissante si on veut afficher un maximum de détails. Chaque mission donne lieu à un briefing en expliquant les différentes étapes. Selon vos préférences, vous pourrez vous-même préparer votre plan de vol. En fin de mission, le debriefing la résumera, vous indiquant éventuellement les raisons de votre échec. Le gros problème de Hind est la configuration nécessaire : en effet, pas moins de 34 Mo de mémoire vive sont demandés. Théoriquement, 16 Mo de mémoire physique suffisent, à condition d'activer la mémoire virtuelle. Mais les performances s'en ressentent nettement. Autre regret : il est impossible d'avoir une résolution d'écran autre que 640x480. On aurait aimé pouvoir en changer, comme c'est le cas dans des simulations telles que FA/18.

Tibérius



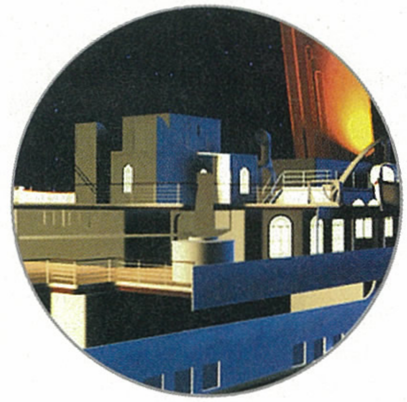
- \+ Simulation réaliste
- \+ Jeu en réseau avec Apache
- \+ Missions nombreuses et variées
- − Configuration musclée requise
- − Quelques problèmes techniques (disparition du son, sauvegarde des pilotes)

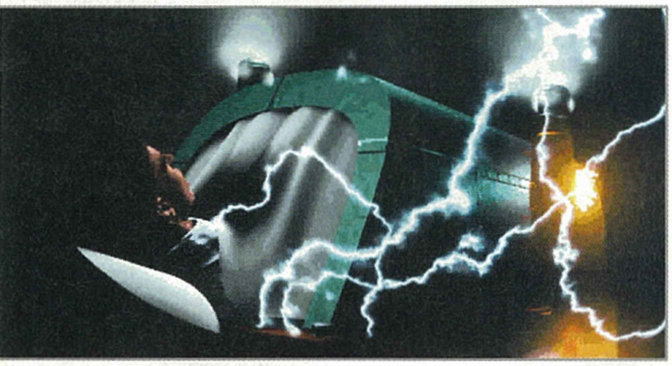
TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
50	70	75



Scavenger
présente
Scorcher
Vitesse Extrême
AP 1/5 POS 4/4
59
AP 1/5 POS 4/4
67
AP 2/5 POS 3/4
56
SCAVENGER
CD-ROM PC
3615 GT Interactive* GT ligne : 08 36 68 14 11*
http://www.gtinteractive.com
GT INTERACTIVE SOFTWARE
Scorcher ©1996 Scavenger. All Rights Reserved. Developed by Scavenger . Distributed by GT Interactive Software Corp. under license from Scavenger.
All other trademarks are properties of their respective companies. GT Interactive Software (Europe) Ltd. The Old Grammar School, 248 Marylebone Road, London NW1 6JT. http://www.gtinteractive.com
Design ® replican
*2,23 fr/min.

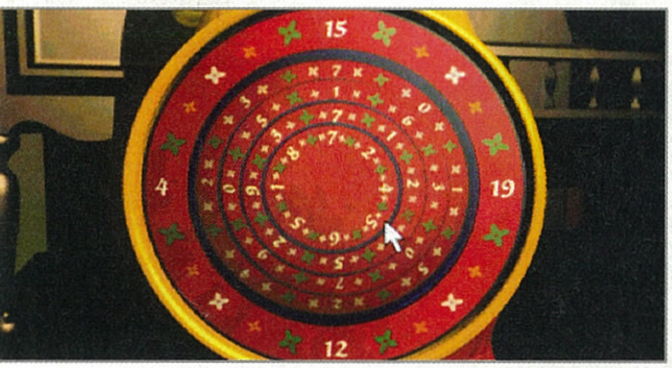
Titanic

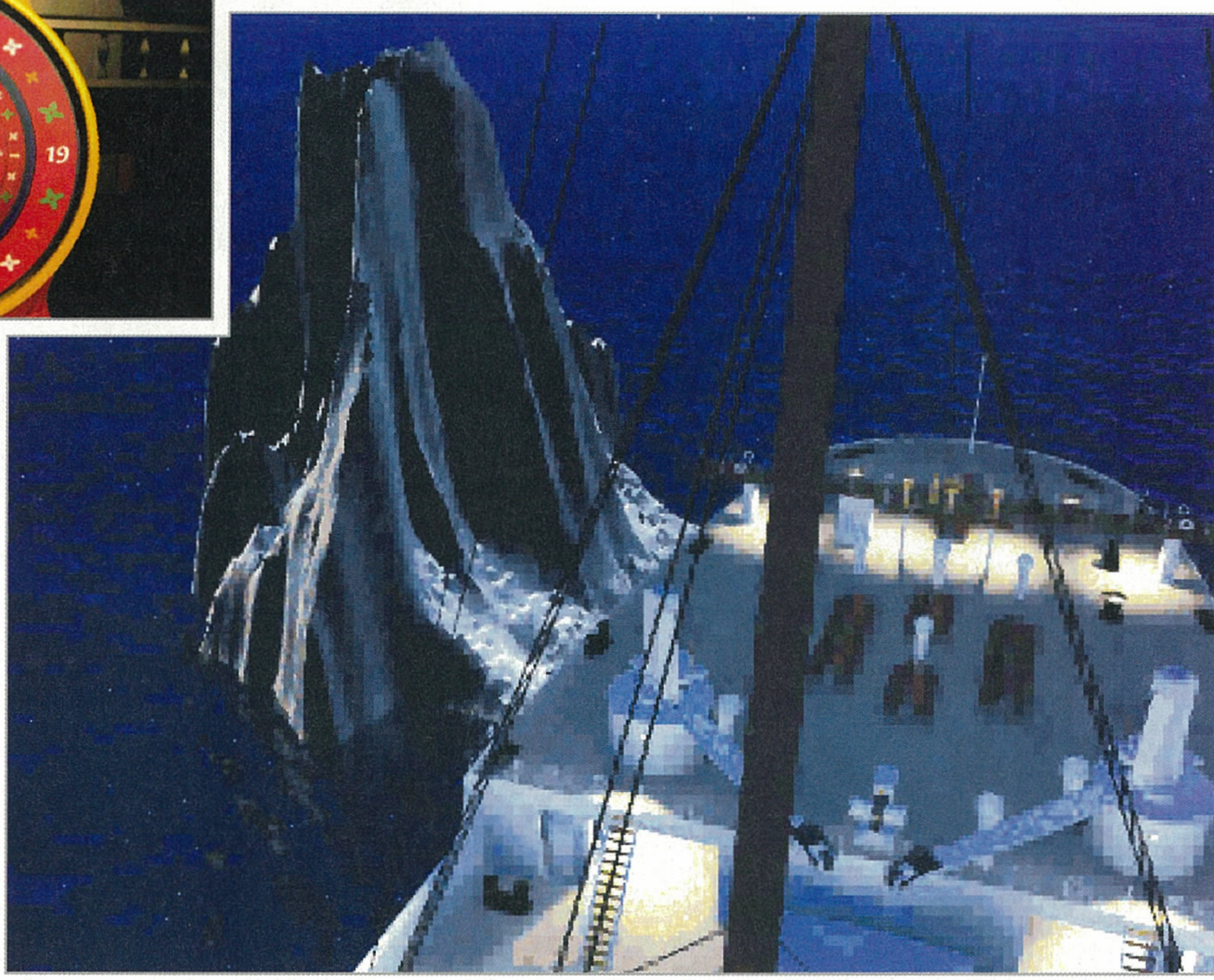




une aventure hors du temps

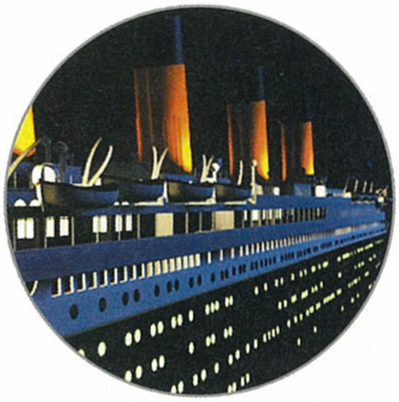
Aventure - Tous joueurs - PC et Mac





EN DEUX MOTS

Découvrir le Titanic à travers une aventure est devenu possible, grâce au travail de Cyberflix. Ce soft très bien documenté offre un témoignage sur le début du siècle. Splendeur et misère, imminence de la guerre et naufrage se mêlent pour créer une ambiance hors du commun.



Quand le rêve devient réalité, le Titanic revit pour une aventure merveilleuse. Il y a bien longtemps que l'on n'avait vu un jeu d'aventure de cette qualité.

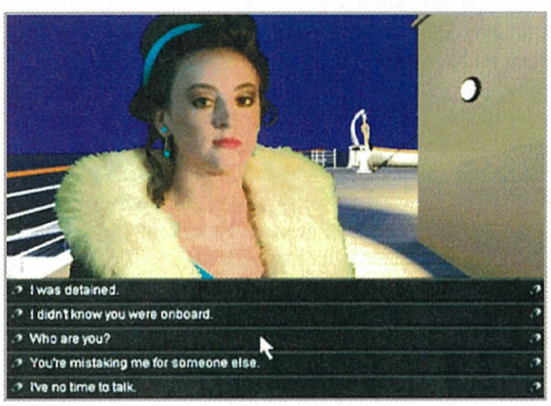


Voilà plus d'un an que Cyberflix travaille sur le projet de reconstitution du Titanic. Ce bateau mis à flot en 1912 n'a eu qu'une très brève existence, puisque le 14 avril de la même année, il coulait déjà. On vous l'avait déjà dit, non ? La rencontre inopportune avec un iceberg mit fin à sa réputation d'insubmersible, ainsi qu'à la vie de plus de 1 500 passagers. Depuis, le paquebot est devenu une légende célébrée par de multiples livres, films et documents. Sa magnificence et son luxe pour un bateau de cette taille (271 mètres de long et une capacité de 66 000 tonneaux) restent incomparables. Beaucoup ont rêvé de fouler des pieds son pont. Lors de l'expédition menée il y a quelques années sur le site du naufrage, Américains et Européens se sont battus pour posséder le droit d'exploiter les découvertes. La visite est maintenant accessible à tout un chacun.

Un musée virtuel

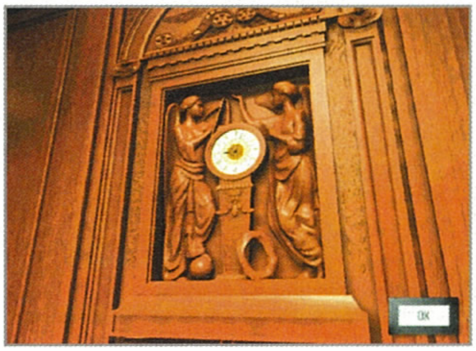
Retrouver le Titanic et son ambiance avant-guerre est une aventure hors du temps (c'est même le titre, alors hein, j'invente rien). S'appuyant sur des documents originaux, des archives publiques et toutes les informations pouvant être recueillies sur Internet et ailleurs de par le monde, l'équipe de Cyberflix a amoureusement bichonné "son" Titanic pour lui rendre sa splendeur et son atmosphère originelles. La copie quasi conforme du navire qui apparaît dans le jeu, est un superbe hommage rendu au paquebot. La plupart des lieux ont été reconstitués. Les pièces les plus connues du public, comme le Café Parisien, ont été réalisées avec un luxe de détails impressionnant : pour n'en citer que quelques-un, vous y découvrirez les lampes, services de table et autres objets usuels que renfermait le Titanic. Mais la reconstitution des salles n'est qu'une partie du projet des développeurs. Leur but est de vous inviter à vous immerger – si j'ose dire – dans le monde du Titanic, comme passager de Première classe. Pour recréer l'atmosphère, une recherche approfondie a été effectuée sur les passagers : millionnaires, femmes de chambre et passagers clandestins, tous revivent et imprègnent ces lieux. La mode de l'époque et les centres d'intérêt de la classe aisée ont été ainsi intégrés à l'intrigue. On retrouve les conditions

Le scénario vous donne le rôle d'un espion britannique.

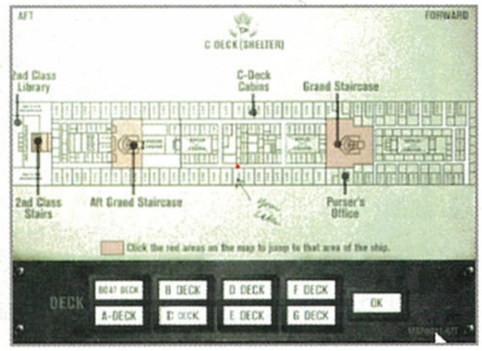


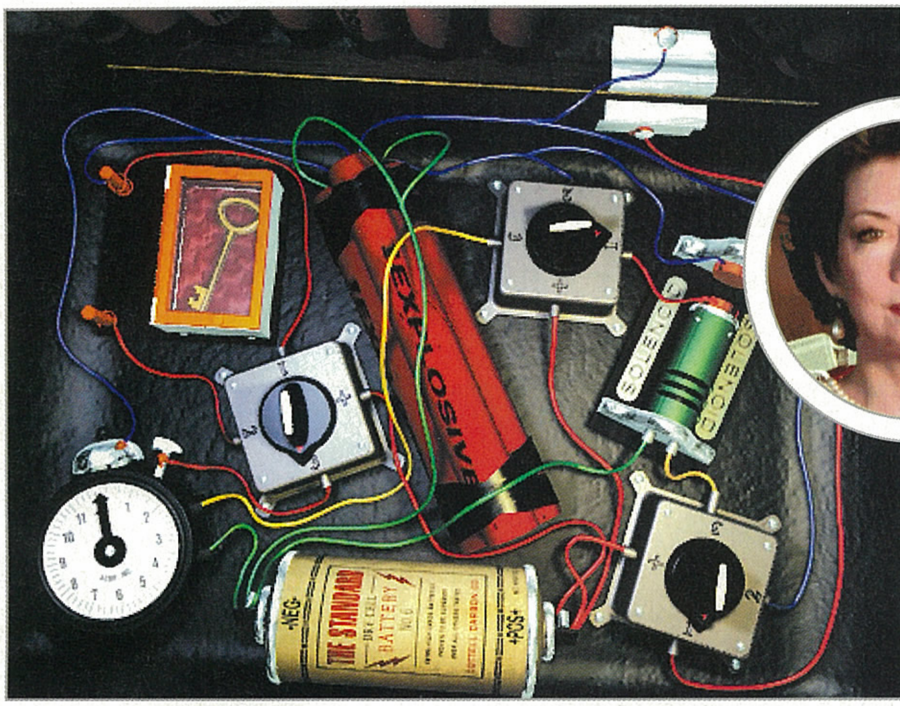
L'homme à la pipe est l'espion allemand. Le jeune est aussi allemand, mais il vous donnera des renseignements si vous faites de l'escrime avec lui.





Le plan du bateau vous permet de vous repérer et d'accéder aux parties rosées en cliquant dessus. Une habitude que vous prendrez vite, vu l'immensité du bateau.









▲ Ils détiennent deux choses qu'un riche couple veut leur prendre : leur bébé et une lettre compromettante. Aidez-les, ils vous aideront.

sociales et les idées politiques qui prévalaient en ce début de siècle, avec l'inquiétante menace d'une guerre proche.

Promeneur et fureteur sur le même bateau

Titanic regroupe un documentaire et une aventure. Deux types d'utilisation du soft sont donc possibles. Le circuit de visite vous permet de découvrir les pièces reconstituées du navire, sans vous inquiéter de l'aventure. Ici, pas d'intrigue à élucider ni de drame à dénouer, vous êtes observateur. Les développeurs se sont inquiétés du public non joueur, féru de la dramatique histoire du Titanic. Les personnages que l'on croise sur le bateau font office de conteurs. Voilà la visite d'un musée vivant. Vous ne trouverez évidemment pas la liste exhaustive des documents portant sur le Titanic, mais chacun des acteurs vous donnera une vision de son histoire suivant son centre d'intérêt. Il est possible d'avoir accès à ces séquences directement en cliquant sur le portrait du personnage que l'on souhaite entendre. De plus, on peut étoffer la galerie de portraits en se branchant sur Internet. L'aventure, outre la découverte du bateau, offre toutes les palpitations de la dérive assorties d'une histoire d'espionnage. Vous incarnez un espion britannique. La guerre est déclarée. Les Allemands bombardent copieusement Londres. Votre dernière mission, sur le Titanic, a échoué : la guerre a éclaté, car vous n'avez pas su découvrir les documents qui auraient pu la prévenir. Vous êtes limogé. Une bombe explose dans la rue. Le choc vous renvoie dans le passé, au commencement de votre mission. Ainsi commence un voyage dans le temps, à bord du Titanic.

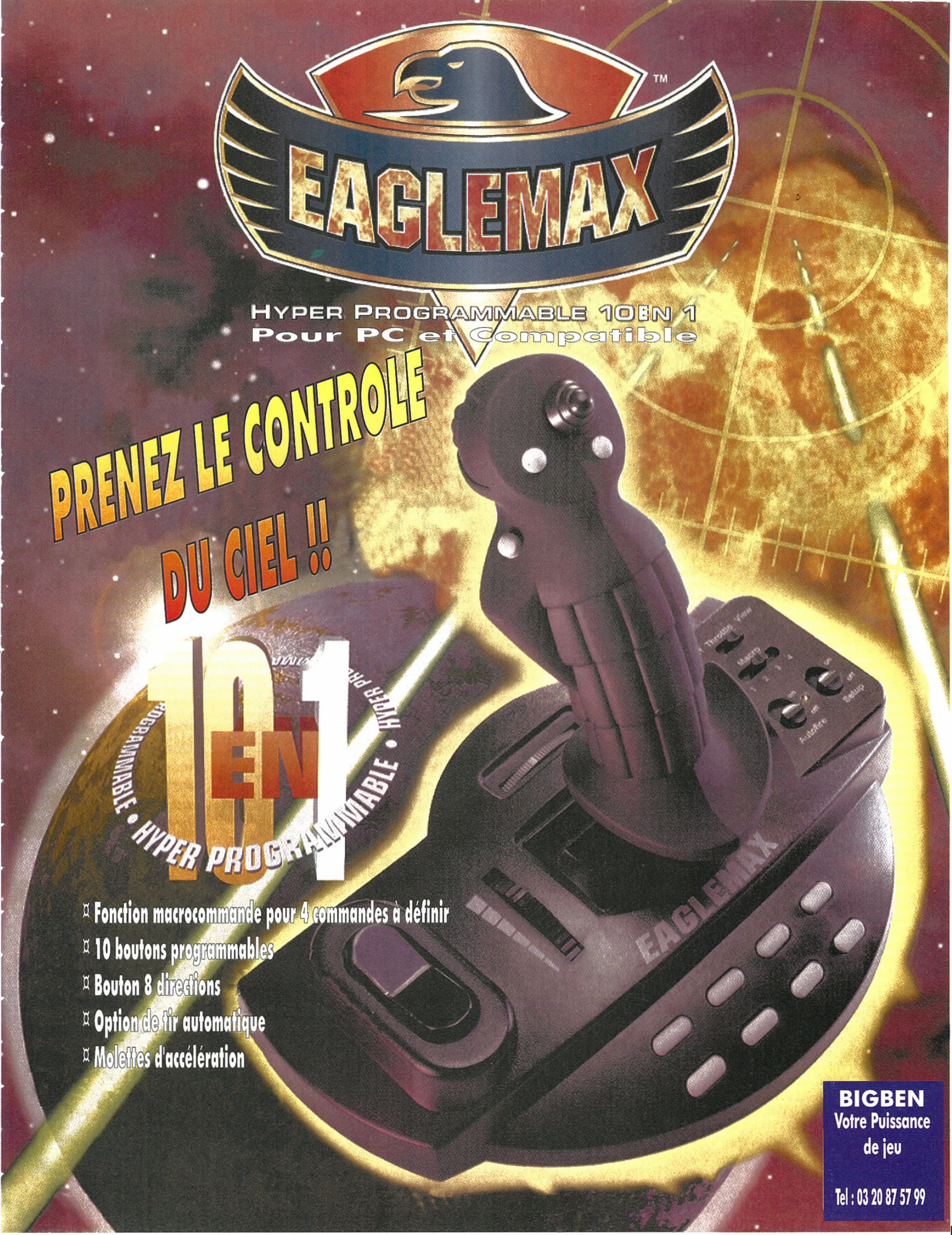
"Retrouver le Titanic et son ambiance avant-guerre : une aventure hors du temps".



▲ Votre bureau recèle des éléments qui donnent quelques idées sur vos conditions de vie.

La dernière croisière

Première vision : le décor est magnifique, les couleurs chatoyantes ; et les jeux d'ombre créent une impression de luxe et de chaleur saisissante. Après un bref aperçu de votre cabine, vous êtes introduit dans cet univers par un valet stylé. L'aide est parfaitement intégrée au jeu. Dès le début, ce valet vous met à l'aise avec les différentes commandes. Continuellement, quelqu'un sera là pour vous prendre par la main si vous êtes coincé. Pas de vulgaire clic sur une aide, les personnages vous informent avec discrétion et naturel. Une femme vous indique le contenu de votre mission, et vous devrez lui faire régulièrement votre rapport. Elle vous donnera alors des indications sur la direction à prendre. Bon, je n'ai jamais été espionne, mais je pense que ça se passe un peu comme ça : prendre les ordres et rendre des comptes. En plus, le scénario est bien ficelé et aucun temps mort ne vient gâcher l'aventure. Votre voyage à bord du Titanic débute la nuit de son naufrage. Vous aurez donc peu l'occasion de souffler. Suivant vos paroles et vos actes, les personnages réagissent différem-



EAGLEMAX
TM
HYPER PROGRAMMABLE 10 EN 1
Pour PC et Compatible
PRENEZ LE CONTROLE
DU CIEL !!
10 EN 1
HYPER PROGRAMMABLE • HYPER PROGRAMMABLE •
¤ Fonction macrocommande pour 4 commandes à définir
¤ 10 boutons programmables
¤ Bouton 8 directions
¤ Option de tir automatique
¤ Molettes d'accélération
EAGLEMAX
BIGBEN
Votre Puissance
de jeu
Tel : 03 20 87 57 99



Titanic ou la visite d'un musée vivant.



ment. Ainsi vous pouvez mourir bien avant le naufrage à cause d'un vol hasardeux, ou ne pas arriver à soutirer des renseignements vitaux à cause d'un jeu de jambes trop faible. Le jeu d'action-réaction entre les acteurs crée une gamme d'attitudes riche en enseignements sur les modes de pensée de ce début de siècle. Progresser dans l'intrigue conduit à accomplir une grande variété d'actes : vous passez des casse-tête et des épreuves physiques tels que l'escrime ou la boxe. Le jeu est presque parfait.

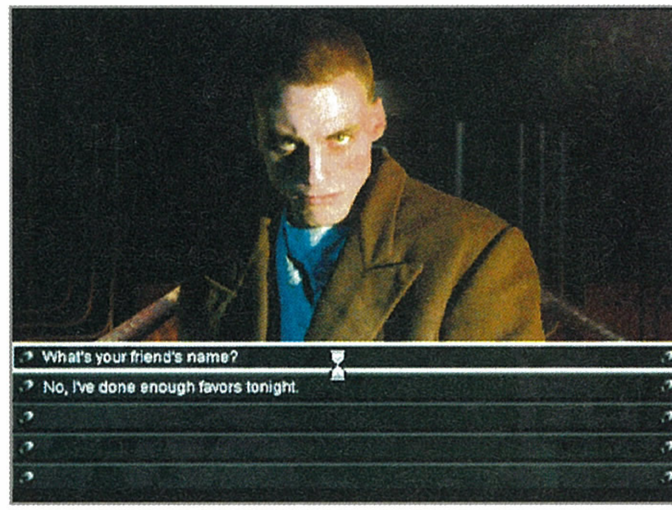
Presque ?

Oui, j'ai bien dit presque, car quelque chose cloche chez les personnages. Ou plutôt chez deux d'entre eux. De prime abord, ils semblent figés. Les personnages principaux sont construits correctement, mais lors des dialogues, leur

Les bains turcs sont les lieux du drame. Vous y glanerez un précieux renseignement. N'oubliez pas d'admirer, au passage, la superbe reconstitution. ▼



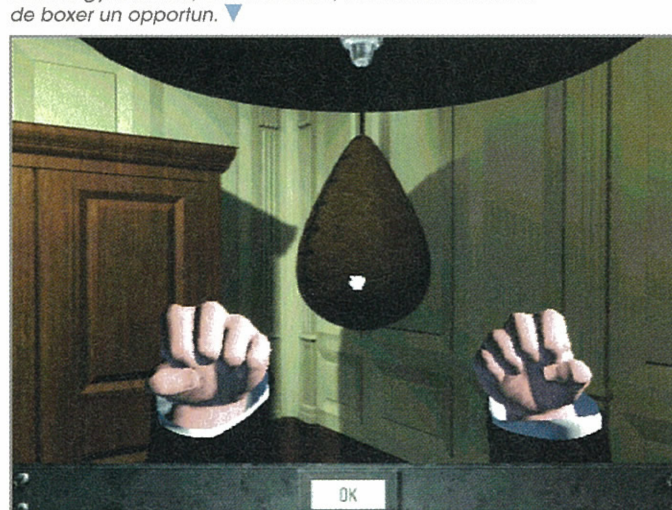




▲ *Le passager clandestin est un Serbe (eh oui, déjà !). Il peut se révéler extrêmement dangereux si vous tentez de le voler.*



Dans le gymnasium, entraînez-vous, car il sera nécessaire de boxer un opportun. ▼



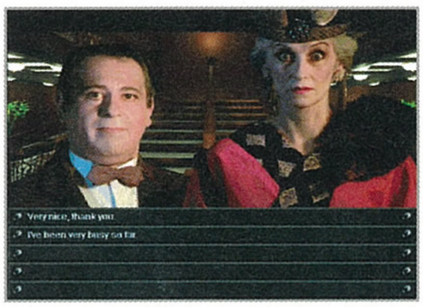
■ TITANIC ■ MACHINE PC ET MAC ■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 100
■ EDITEUR GTE ■ DÉVELOPPEUR CYBERFLIX ÉTATS-UNIS ■ TEXTE ET VOIX VF ■ NBRE DE JOUEUR 1

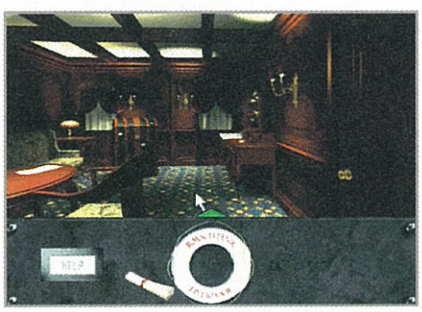


Quelque chose cloche dans les personnages.



▲ *Prenez l'ascenseur pour aller plus vite, et prêtez une oreille attentive aux ragots du garçon.*





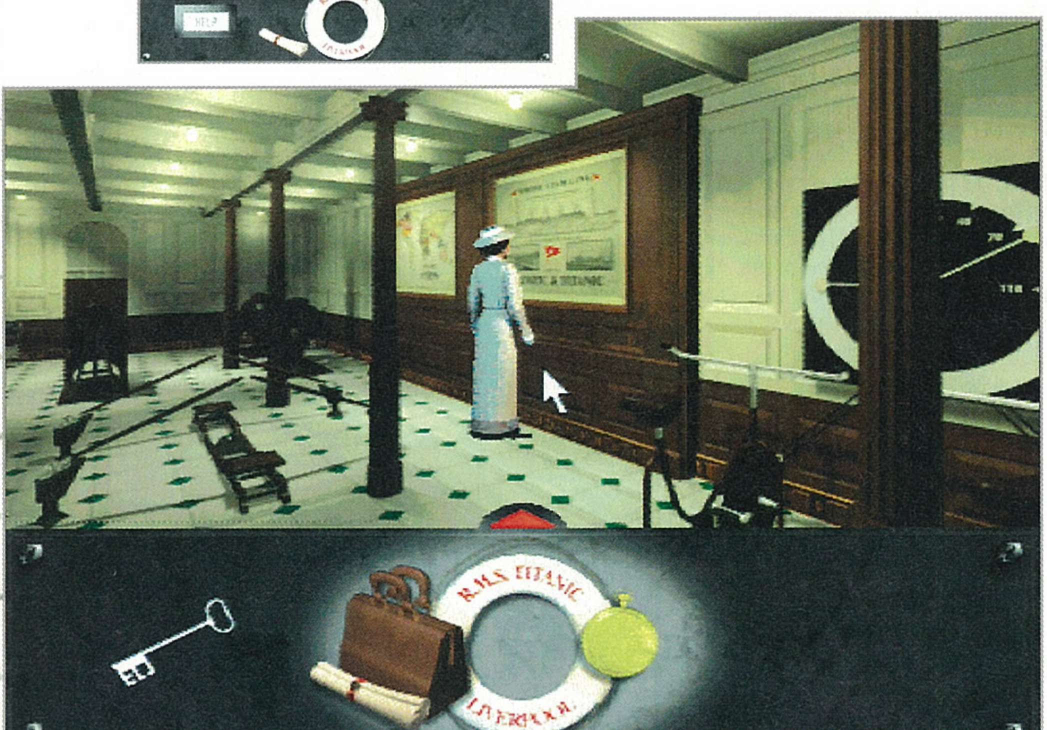
visage manque étrangement de naturel. Les développeurs ont utilisé un procédé qui recrée les mouvements du visage de manière alternée. Le rendu de certains traits donne aux figures un aspect caricatural bizarre, comme un masque. Le navire a été peuplé de silhouettes pour lui redonner vie. L'idée n'est pas mauvaise, mais lesdites silhouettes, plutôt statiques, sont beaucoup plus grossières que les autres. Le détail frappe d'autant plus, qu'il brise l'harmonie du décor et rudoie le graphisme, dont la finesse fait de cette visite du navire disparu une véritable partie de plaisir. Documentation et aventure sont harmonieusement réparties et offrent un témoignage hors pair de l'avant-guerre. Finesse graphique et musique classique concourent à rendre magique l'ambiance des lieux. Les personnages renseignent sur les mœurs de l'époque. Une occasion unique de découvrir un grand paquebot, comme on n'en connaîtra plus. L'aventure est belle.

Kika.



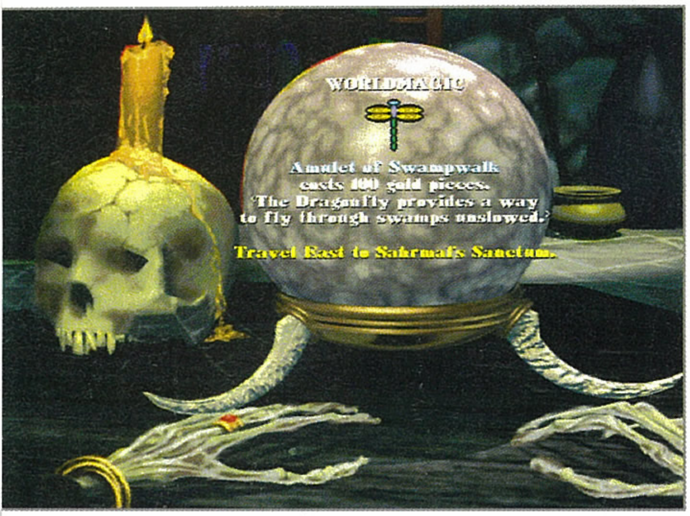


▲ *Pour visionner les objets de plus près, utilisez la loupe dans votre sac.*



- ➕ La superbe reconstitution du navire
- ➕ L'atmosphère de l'époque
- ➕ Les intrigues bien ficelées
- ➖ L'attitude bizarre des personnages

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
71	86	85



Au départ, il semble qu'il n'ait été question que d'un jeu où le joueur aurait pu affronter l'ordinateur et à la limite jouer en réseau. Mais très vite, Sid "Civilization" fut appelé pour reprendre en main tout cela et développer notamment une partie "aventure". C'est ainsi que Magic the Gathering se décompose aujourd'hui en trois parties bien distinctes.

Magic The Gathering

Cartes - Débutants et experts - PC CD-Rom



EN DEUX MOTS

Avec Daggerfall et Magic, on assiste à l'émergence d'un nouveau type de produit : l'excellent jeu buggé. Grâce à Shandalar, le néophyte pourra être séduit par le jeu, la partie aventure ressemblant à une sorte de Warlords 2. Le joueur expérimenté succombera, malgré les milliers de défauts , au charme d'un Magic régi par des règles précises et très élaborées.

Le Deck Builder

C'est ici que le joueur se constitue un "deck" (un ensemble de cartes) à partir d'une liste impressionnante de possibilités. C'est ici aussi que le premier bât blesse : le joueur d'expérience s'apercevra vite que si longue que soit la liste, toutes les cartes ne sont pas disponibles. En effet, on retrouve l'intégralité de la 4e édition, ainsi qu'une partie (mais une partie seulement) des trois premières extensions (Arabian Nights, Legends et Antiquities). En contrepartie, une douzaine de nouvelles cartes, les Astrals, font leur apparition. Elles sont apparemment jouables uniquement grâce à l'informatique. On retrouvera aussi quelques chères disparues, comme les Moxes et le légendaire Black Lotus. Fort heureusement, l'interface permet l'utilisation de filtres pour faciliter la recherche. Un problème se pose au joueur de Magic : il est impossible de jouer en tournoi avec ces decks, puisque Microprose fait fi des chartes et interdictions de cartes en vigueur. Malgré cela, les decks constitués pourront être utilisés par l'ordinateur ou envoyés par le Net signés de votre e-mail. Un CD de cartes supplémentaires sortira en France vers le mois de juillet.

Duel

Le deuxième module est le Duel en lui-même. Le joueur de Magic, habitué à l'austérité d'une table, découvrira une interface très agréable. Ici, plus besoin de compter les points de mana et autres markers, l'ordinateur s'occupe de tout, et les cartes s'illuminent en jaune au moment où on peut les utiliser. De même, il est possible d'arranger à l'écran les terrains, les créatures et les Artefacts selon son bon vouloir. Un véritable rêve pour le magic-maniaque. Si l'on fait abstraction de quatre lacunes d'importance : d'emblée, la lenteur d'affichage est consternante ; ensuite, l'intelligence artificielle est restée si sotte qu'elle ignore le bluff... Dommage. Tertio, le programme multiplie les erreurs de règles sur les cartes. C'est ce que les



▲ Les cartes sont toutes fidèlement scannées.

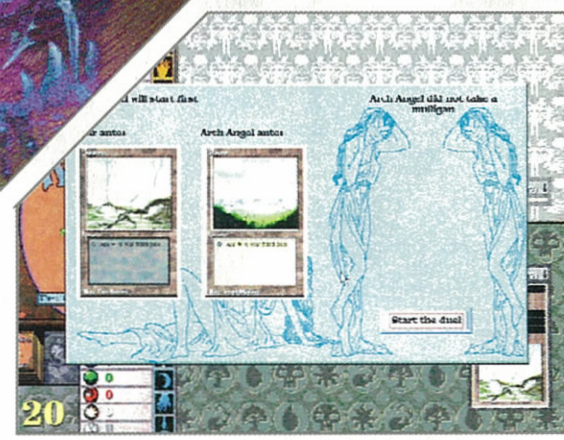


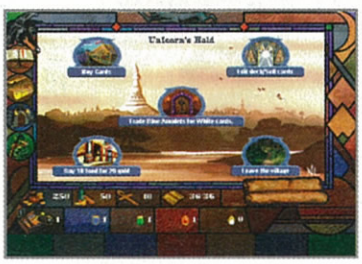
▲ C'est ici que l'on achète des cartes.



Wizard tire les cartes

Magic a été créé par la société Wizard Of The Coast en 1993. Subtil mélange entre les cartes de foot américain à collectionner et un principe de jeu dont les bases furent jetées par Steve Jackson avec Illuminati, Magic est un jeu de tarot assez passionnant et très élaboré, qui se situe dans un univers médiéval. Dans la version traditionnelle, le joueur doit souvent dépenser de grosses sommes d'argent pour se constituer un jeu correct. Heureusement, l'adaptation très attendue de Microprose va changer tout cela.





▲ *L'arrivée dans une ville.*

▲ *Dans chaque village, on trouve des cartes en rapport avec les terrains qui l'entourent.*

joueurs américains n'ont pas pardonné. Compte tenu du nombre de cartes, de la nature du jeu et de la quantité de combinaisons possibles, c'était quasiment inévitable. Des patches corrigeant ces insuffisances devraient être disponibles sous peu. Quant à la quatrième et (ouf...) dernière lacune, c'est l'absence de mode multijoueur. On l'attend avec la future mouture. De pied ferme.

Note technique

Magic nécessite 200 mégas d'installation minimum pour ne pas trop ramer.

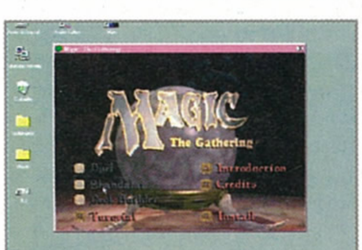
Shandalar ou l'aventure

Shandalar est incontestablement la partie la plus intéressante de The Gathering, même si elle risque de s'attirer les railleries des puristes. Le joueur incarne un magicien évoluant dans un monde gouverné par cinq mystiques, pour une longue chasse aux trésors dans un décor que ne renieraient pas les amateurs de M&M (le jeu, pas les bonbons). Les plus grands sorciers du royaume essayent de prendre possession de cette terre en envoyant leurs larbins foutre un peu le boxon dans la région d'à côté. Le joueur débute avec une dizaine de points "hit", et devra voyager pour remplir des quêtes que lui confient les chefs des villages. Dans le module "duel", il faudra affronter des créatures qui, une fois vaincues, donneront soit des renseignements sur des donjons à explorer (assez simplistes), soit des cartes ou autres pouvoirs. Au fur et à mesure de ce carnage, on affaiblira la puissance des cinq mages et on pourra les affronter dans leurs repaires. Ces derniers tenteront d'éliminer le magicien en envoyant des monstres à l'assaut des villes, avec lesquels il a des "mana-links" (ressources donnant des points de vie supplémentaires). Au fil de l'exploration des villes et autres châteaux, le joueur trouvera des nouvelles cartes à échanger ou à acheter aux habitants du coin.

Bob Arctor

Un moment très dur : la perte de
▼*la mise tirée au hasard.*





▲ *On peut parfois trouver des amulettes de mana.*



▲ *Shandalar, terre d'aventure.*

Magic contre Magic

Attention, fana de Magic : si d'aventure, il vous arrive de croiser le chemin de l'autre jeu inspiré de Magic (Battlemage, de Acclaim), ne vous précipitez pas sur la version US qui traîne ici et là en import, mais attendez sagement la version européenne. Elle sera débuggée.

- \+ Shandalar : un terrain de jeu cohérent, bien adapté aux cartes.
- \+ L'interface superbe et pratique.
- \+ La facilité de mise en œuvre d'une partie.
- − Le bug des séries incomplètes.
- − Le bug de la vitesse.
- − Les bugs des cartes.
- − Les bugs des bugs.

TECHN. 60 | DESIGN 75 | INTÉRÊT Novice total 70 / Joueur confirmé 80



Énigmes et fantaisie : l'univers de Nine ouvre la porte du bizarre.

Nine

-Réflexion -Tous joueurs-PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
GT Interactive sort un jeu qui se démarque du traditionnel Myst. L'univers fantasque et délirant de Nine est d'une grande originalité. Ce jeu est un vrai bonheur de surprises et de dépaysement.

Myst a laissé sa marque sur de nombreux jeux. La formule utilisée habituellement pour parler d'un jeu de réflexion bien réalisé est "un jeu à la Myst". Eh bien, Nine, édité par GT Interactive Software, n'est pas un jeu à la Myst ; il s'agit plutôt d'un jeu de réflexion. Même si une partie des puzzles à résoudre est sonore comme dans Myst, Nine ne comporte qu'un univers unique contenu dans une maison unique avec une foule de dimensions. C'est un magic-circus où chaque numéro se tient dans une seule pièce.

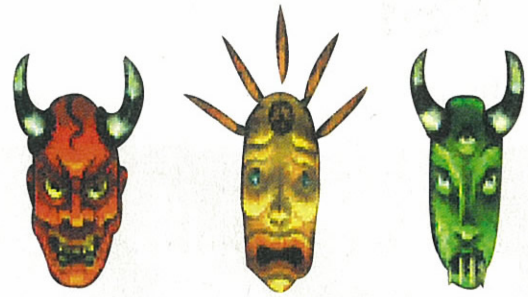
Le scénario fait référence à un héritage. Une lettre trouvée dans le coffret du jeu offre une légère introduction, histoire de ne pas être totalement dépaysé, ainsi que le code de la porte d'entrée. C'est parti ! Je tape le code d'entrée, et zou ! Premier personnage visible : un nain aéroporté, aux manières désagréables. J'écoute bien ce qu'il me dit, car au fur et à mesure de la quête, il me donnera des tuyaux et même me prêtera main-forte. Je passe le hall. Oh misère ! deux affreuses limaces de l'espace rouge vive m'agressent, me volent et m'envoient bringuebaler dans l'escalier. Agréable manière de faire connaissance avec les responsables de la mort de mon oncle ! Ça commence bien. Ah, voilà, je me redresse dans la position verticale, les lumières s'allument. Pas de surprise : à part le nabot volant, personne d'autre ; seule une immense pièce s'éclaire, révélant un innommable bazar. J'en reste éblouie. Je reprends vie, poursuis ma visite et me précipite sur les objets bizarres dispersés dans la pièce. Beaucoup sont interactifs, même s'ils ne contribuent pas à la finalité du jeu. Je me sens un peu perdue : trop de couleurs, d'objets et de bruits en trop peu de temps. La période d'acclimatation passée, je me rends compte qu'il faut procéder dans l'ordre et la discipline pour faire avancer les choses. Un levier par-ci, un disque à ranger par-là me permettent d'accéder à un immense orgue couronné d'un singe. L'horreur me fait des grimaces. Je l'ignore et lis la partition. Mince, je me suis fait avoir, c'est pas le bon bouton. Recommençons. Et toc,


▲ *Le gardien de la maison vous conseille et vous aide tout au long du jeu.*




◄ *L'affreuse créature vous empêche de pénétrer dans la pièce. Heureusement, après avoir trouvé de quoi lui donner du punch, votre guide vous en débarrasse.*





▲ *Faire rire tous les masques vous donne la solution du juke-boxe.*



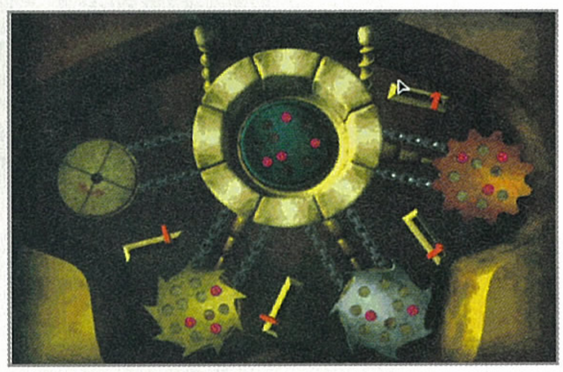
▲ *Pour finir le jeu, ramassez tous les éléments éparpillés de cette machine.*



enfin une pièce accessible. Ce n'est que l'une des premières pièces qu'il faudra traverser, en réussissant les épreuves proposées pour gagner des indices...

Un univers unique contenu dans une même maison

Au fil des énigmes, vous apprendrez par la bouche de votre guide volant et par les personnages qui hantent la demeure, les raisons de la disparition de votre oncle et comment lutter







contre les perverses créatures jumelles. Chaque récompense représente des indices et des armes. Le jeu est basé sur ces épreuves logiques et mnémotechniques, ni ardues, ni simples non plus. De l'observation à l'écoute musicale, elles couvrent plusieurs domaines. Le graphisme, de qualité (ombres et lumières), aveugle par la profusion des détails : comment deviner le tableau à observer, l'objet à attraper, le détail qui sera un indice ? Je me suis laissée berner plus d'une fois par ces pièges, en prenant un phénomène pour une aide. Le son tient lui aussi une place importante dans cet univers : les objets parlent. Les pièces vivent. La musique est omniprésente. : elle est souvent la clé du problème ou aussi l'arme.

■ CONFIG MINI **PENTIUM100** ■ EDITEUR **GT INTERACTIVE SOFTWARE**
■ DEVELOPPEUR **GT INTERACTIVE SOFTWARE** ■ TEXTE ET VOIX **VF** ■ NBRE DE JOUEURS **1**



L'univers onirique qui règne dans le manoir, contribue à la résolution des énigmes.



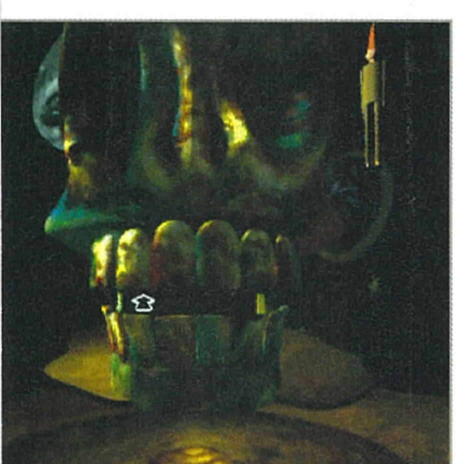
▲ *L'orgue est un des objets centraux de cet univers. Tout au long du jeu, des indications seront à découvrir pour savoir l'utiliser comme il faut.*





▲ *La belle guitare vous demande de l'accorder. Pour y parvenir, vous devez auparavant trouver sa gamme.*





L'interface est agréable, le curseur se promène sur l'écran se transformant en doigt ou en flèche suivant les actions à accomplir. Seul problème : vous n'avez ni bagage ni poche. Vous ne pouvez transporter qu'un seul objet à la fois. Souvenez-vous donc où vous les avez trouvés : c'est le seul inconvénient du jeu.

Les objets parlent

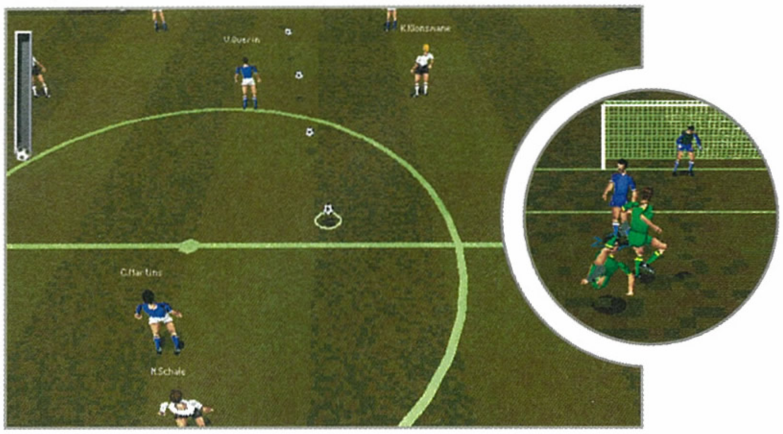
Vous retrouverez régulièrement la diseuse de bonne aventure. Pour une pièce, elle donne des tuyaux ; sinon, elle s'occupe du menu. Mes oreilles ne cessent de l'entendre me déclarer : "Je veux bien te sauvegarder, mais que va dire la voisine ?". Pitié, n'y a-t-il pas un moyen de l'arrêter ? Je ne vous raconte pas ce que les autres "individus" du jeu peuvent susurrer ! Il semble que votre oncle ait vécu une liaison amoureuse avec sa maison. Il semble aussi que vous lui succédiez dans le rôle de l'amant et du maître. Mais avant de conclure la liaison, il faut évidemment vous débarrasser des jumeaux qui ont éliminé votre oncle et désirent vous faire prendre le même chemin. Alors, courage !

Peu d'ombres au tableau, le jeu est superbe. GT Interactive a su nous concocter un soft étrange, complètement délirant, grâce à son univers fantasque. Le découvrir prendra du temps. Amis de la musique, bonjour !

Kika

+ L'utilisation de la musique
+ Le dépaysement total, dès le début du jeu
+ Les énigmes ni trop compliquées, ni trop simples
− Possibilité de transporter un seul objet à la fois
− Impossibilité de faire taire Isadora, dans le menu principal

TECHN.	DESIGN	INTERET
69	78	82



Enfin **une alternative** à l'immortelle série des **FIFA Soccer ?** Les développeurs d'Anco et **Virgin Interactive** l'espèrent bien.

Kick Off 97



Simulation football - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS

Trop d'imperfections viennent gâcher cette simulation, qui offrait pourtant la plus vaste gamme de vues en 3D.



Ce n'est pas en nombre d'heures que des tonnes de joueurs peuvent compter le temps passé devant Kick Off, et Kick Off 2 en particulier, mais en nombre de mois ou d'années. Série de simulations de football mythique s'il en est, Kick Off sur Amiga ou Atari ST a encore des milliers de fans dans notre pays, et une bonne poignée au sein de notre rédaction. L'annonce de l'arrivée d'une nouvelle version sur PC, une toute propre qui devait tenir compte des capacités des bécanes d'aujourd'hui, avait donc de quoi nous exciter. Excité je l'étais, c'est clair ; malheureusement, beaucoup moins après quelques heures de jeu, car Kick Off 97 pèche sur plusieurs points cruciaux. De quoi gâcher le plaisir de jouer. Explications...

Championnat ou coupe du monde ?

Tout d'abord, quelques déambulations dans les différents menus de Kick Off 97. On constate alors que tout ce qu'on peut attendre d'une simulation de foot est bel et bien là : 70 équipes



nationales, 80 clubs de première division, des tas de compétitions différentes plus la possibilité de créer les vôtres. Si vous êtes fatigué du championnat français et que le championnat anglais, allemand ou danois vous passionne, pas de problème ; si vous préférez vous lancer dans une coupe du monde, hop, vous n'avez qu'à cliquer. Et si les équipes officielles vous gonflent, transformez-vous en président de club au chéquier infini et composez vous-même votre "dream team", en puisant dans la liste de plus de 5 000 joueurs intégrés dans Kick Off 97. Bref, les possibilités sont quasi infinies.

Impatient, je clique à droite ou à gauche pour mettre rapidement les 22 pieds cramponnés de mes joueurs sur un quelconque gazon. Ils entrent en piste, cavalent sur le terrain, et s'installent en attendant le coup de sifflet de l'arbitre, le tout avec moult effets de rotation et de zoom caméra. Kick Off 97 est en effet entièrement en 3D temps réel. Gazon, gradins, joueurs et arbitres, tout est calculé "on the fly", et le moteur 3D en question est plutôt réussi. Mais surtout, Kick Off 97 offre un nombre d'angles de caméra, pour admirer le match, absolument impressionnants. À coups de touches de fonction du clavier, vous pouvez changer le mode de visualisation à tout moment : de près, à ras de la terre, de loin, de plus loin encore, ou carrément en vue d'au-dessus, en perspective cavalière également, ou carrément de côté. Pour



Vous pouvez déclencher le ralenti à tout moment. L'ordinateur dirige alors les angles de caméras, pour un effet plus "retransmission télévisée".



▲ Les menus demandent un petit temps d'adaptation, mais ils ont le mérite d'être complets.









▲ Ma vue préférée, de dessus et le plus loin possible ; idéal pour jouer de façon plus tactique.

chaque catégorie de vue, vous disposez de plusieurs inclinaisons différentes ; il est absolument impossible de ne pas trouver un angle qui vous plaise. Vous allez dire qu'il aurait été encore plus aisé de disposer d'une liberté totale, et d'installer votre caméra comme bon vous semble, au degré près. Que point. Car avec Kick Off 97, vous pouvez changer de vue, selon l'action, très rapidement en cours de jeu ; passer en vue de haut et de loin pour les 6 mètres, ou en vue de près subjective pour les corners.

Mais je m'éternise sur ces différentes vues qui, même si elles sont excellentes, ne font pas tout l'intérêt d'un jeu de foot, loin de là. Dans Kick Off 97, vous dirigez tous les joueurs de votre équipe, tour à tour, en contrôlant celui qui se trouve le plus près du ballon. Vous disposez de 8 directions pour les faire cavaler (joystick ou joypad vivement conseillé, mais on peut jouer au clavier), et de deux boutons pour les actions. Vos joueurs peuvent tirer, bien sûr, faire une passe à un pote, tackler un adversaire, tenter de lui piquer la balle, faire un tackle encore plus méchant, lober le ballon, tirer en piqué, centrer, faire une talonnade arrière, un une-deux, pousser le ballon et accélérer ou encore faire une tête plongeante, un retourné acrobatique ou une reprise de volée. Tout cela avec seulement deux boutons. L'interface est suffisamment bien faite pour qu'on s'y retrouve et qu'on soit capable, peu à peu, d'exécuter l'ensemble des coups.

Gardiens fer à repasser

Tout va bien alors, Kick Off 97 est un chef-d'œuvre et je cours l'acheter ? Malheureusement non, notre ami a bien des défauts. Le premier, celui qui saute à la gueule après quelques minutes de jeu et qui devient bientôt insupportable, est sans doute la nullité des gardiens de buts. C'est une catastrophe. Nos grands gantés ne bougent pas de leur ligne de but, ils restent sur place comme des crétins même si le ballon est à trois mètres et qu'un attaquant arrive en courant, ce qui crée des situations absurdes qui ne ressemblent vraiment pas au football. Ils se prennent des buts ridicules, plongent du mauvais côté, plongent à ras de la terre quand la balle monte, n'attrapent jamais le ballon et le font rebondir sans tenter de le ressaisir.

Remarquez, les autres joueurs ne sont pas bien malins non plus, quand ils sont dirigés par l'ordinateur. Du coup, les actions ressemblent bien souvent à du grand n'importe quoi. L'équipe adverse fait trop de passes dans sa surface, revient dans sa zone sans arrêt alors que vous y êtes également. Un joueur face aux buts quasiment vides fait une passe à un joueur excentré. Un autre se place, crétin qu'il est, DANS les buts, au-delà de la ligne, pour un corner. Personne ne vient près de votre joueur au moment de la remise en jeu, d'une touche. Ou encore, un joueur court en dehors du terrain, son pote lui fait une passe : hop, remise en jeu. Tout cela fait que, visuellement, les matchs de Kick Off 97 ne ressemblent pas à des matchs de foot, et on passe son temps à criser contre les gardiens qui gâchent tous vos efforts.

Comble du malheur, des commentaires parlés absolument pitoyables viennent vous spolier les oreilles. L'horreur ! On vous balance des phrases ultra répétitives, souvent complètement à côté de la plaque ("le gardien est sauvé par la barre", alors qu'il y a but...). Les phrases sont composées de mots enregistrés avec des intonations de voix totalement différentes, ce qui donne une impression de collage très désagréable. On se croirait devant les vœux du président de la principauté de Canal International.

Allez, pour conclure et continuer à noircir le tableau, parlons de l'arbitre qui stoppe le match en plein milieu d'une action, genre quand vous venez de tirer un corner et que le ballon est encore en l'air (véridique !) ; incapable de jauger la notion d'action non terminée. Ou du fait que les équipes n'aient pas de maillots de rechange, ce qui fait qu'une équipe en bleu peut rencontrer une autre équipe en bleu. L'horreur, injouable.
Mon Dieu, quel dommage, car le système de vues 3D de Kick Off 97 est vraiment excellent, et l'interface et l'exécution des coups sont très réussies et intuitives. Les programmeurs se sont plantés sur ce qui est, il est vrai, le plus difficile à mettre en forme : la gestion des gardiens et l'intelligence artificielle générale du jeu.

Seb

- \+ Les très nombreuses vues différentes.
- \+ Le maniement intuitif des joueurs.
- − Les gardiens sont nuls.
- − Les actions du jeu incohérentes.
- − Les commentaires catastrophiques.

TECHN.	DESIGN	INTERET
82	75	65



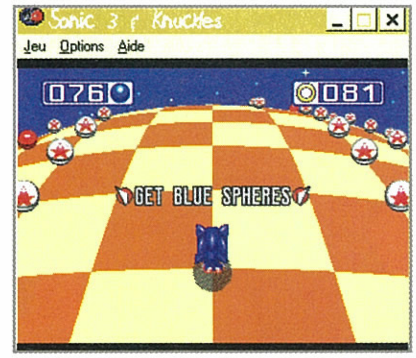
CYBER VISION
L'Univers du CD-ROM
LE PLUS GRAND MAGASIN DE CD ROM A PARIS
15000 PRODUITS EN STOCK, 1500 REFERENCES
Vous attendent au 37 Rue de Lappe, 75011 Paris
Métro : BASTILLE de 9 h à 19 h
Nous Rachetons tous vos CDX Cash ou par Bon D'achat
Grossistes, Revendeurs contactez nous par fax : 01 49 29 02 19
CYBERVISION
NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES... NOUVEAUTES...
LE PLUS GRAND CHOIX DE JEUX
329 Frs
DRAGONLORE II
299 Frs
DRAGON HEART
429 Frs
KKND
449 Frs
DIE HARD TRILOGY
499 Frs
MAGIC-LE JEU
199 Frs
HERETIC
429 Frs
STARS !
499 Frs
Star General
449 Frs
Steel Panthers 2
199 Frs
Steel Panthers 2 Ext.
199 Frs
Steel Panthers Ext.
399 Frs
Au coeur du Débarqu. VF
479 Frs
Age of Rifles VF
399 Frs
Close Combat PC / Mac
379 Frs
Obsessions Fatales
299 Frs
Nascar Racing 2
369 Frs
Max
349 Frs
AlerteRougeVF
379 Frs
PTO II
369 Frs
Heroes II VO
379 Frs
Spycraft VF
329 Frs
TombRaiderVF
199 Frs
WarCraft Ext.
LES JEUX DE ROLES : TOUS LES MEILLEURS EN VF ET VO
NOUVEAU !!
399 Frs
Lands of Lore 2
Imaginez un monde de beauté, mais aussi de danger, plein de mystéres et de magie. LE jeu qui va révolutionner la 3D et l'image de synthèse, avec 20 niveaux magnifiques et des décors somptueux. Soyez brave pour affronter les terribles monstres de Lands of Lore...
369 Frs
ADD Collector
249 Frs
Eye of Beholder
299 Frs
Magic Battlemage
379 Frs
Diablo VF
349 Frs
Masterpiece Coll.
249 Frs
Ultima 7
LES SUPRAS HITS : DES PRIX PLUS QUE DISCOUNT
369 Frs
Flying Corps VF
249 Frs
Screamer VF
369 Frs
Privateer 2 VF
329 Frs
Master of Orion 2 VO
299 Frs
Archimedean VO
3615 CYBERVISION
VENTE PAR CORRESPONDANCE
48 H CHRONO + Encaissement Uniquement A L'Expédition
COMMANDEZ et REGLEZ en CB au
01 43 14 04 49
De 9H à 19H sans interruption
NOUVEAU
249 Frs
INTERACTIVE DEBUTANTE (Mac/PC) 7 jeunes filles sont prètes à tout pour devenir star du X. Allez au bout de l'humiliation.
399 Frs
PACK STARS DU X INTERACTIVES : 3 CD Rom Mac et PC avec Zara White, Draghixa, Rebecca Lord, ...
369 Frs
SEXTET : VF Le nouveau J B ROOT associé à Mac Dorcel pour 1 CD très hard : Coralie, Olivia del rio..
399 Frs
MEGAPACK (6 CD) 5000 photos dédiées à la lingerie et aux belles filles, avec également 10 films et des économiseurs d écran.
249 Frs
T. FANTASY 4 : Une qualité inégalée pour 4000 nouvelles images inédites qui vous surprendront.
429 Frs
ULTRAVIXEN LA nouveauté de l'année. Un manga en images de synthèse, interactif et ultra-hard, au graphisme irréprochable...
399 Frs
MASCARADE VF: 3CD, 150 scènes hard interactives pour la plus belle des réalisations CD X francais.
449 Frs
PACK INTER. VF : 5 cd, + 10 jeux interactifs, + 4 h de vidéo et + de 15 filles : julia chanel, draghixa ....
379 Frs
V. PRESENCE III : Un doublé lesbien de qualité avec 2 superbes créatures très sensuelles...
449 Frs
LUCKY SEVEN (7 CD) Un pack de qualité avec 2000 photos, de l interactivité et des vidéos très hard, bref... un must !
199 Frs
PLEASURE CD IV : Double CD : l'un est dédié au jeu interactif, l'autre au sexe dans ses aspects les plus hot : mangas, amateurs...
GAY
329 Frs
NIGHT WALK Un intreractif homo de qualité comparable à "LATEX". Autres titres sur le 36 15 CYBERVISION.
Bon de commande à retourner à CYBERVISION 37 rue de lappe 75011 PARIS - Envois sous plis discrets
NOM .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville ....
Je règle par : Chèque ❍ Mandat ❍ CB ❍ Signature :
N° ____/____/____/____ Date : __/__
PRODUIT | PRIX
10.000 clients satisfaits
FRAIS DE PORT | 30 Frs
Frais de port gratuit pour toute commande supérieure à 500 Frs | GRATUIT !!!
TOTAL
CATALOGUE GRATUIT
300 produits disponibles !!
Nom :
Prénom :
Adresse :

Test

■ CONFIGURATION MINIMUM PENTIUM 120 ■ EDITEUR SEGA
■ DEVELOPPEUR PAYS SEGA JAPON ■ TEXTE ET VOIX EN ANGLAIS ■ NBRE DE JOUEURS 1 OU 2

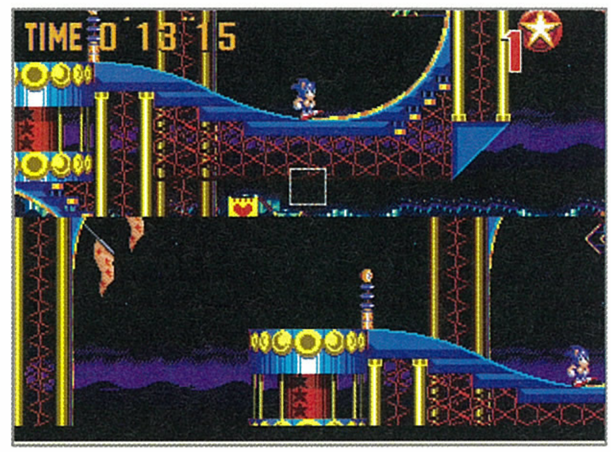
Chouette, mon p'tit jeu Sega du mois. C'est ma gâterie. Ce coup-ci, c'est l'emblématique Sonic & Knuckles qui s'est fait recoder... Grand bien lui fasse.





Sonic & Knuckles Collection

Plate-forme
Tout Public
PC CD-Rom



▲De nouveaux niveaux, de nouveaux bonus, de nouveaux niveaux-bonus. Enfin, "nouveaux", oui, sur PC, parce, que sur console, tout ça, c'est vieux comme les langes de Ramsès.

EN DEUX MOTS
Encore une excellente initiative de Sega : trois jeux en un, et mieux encore, trois bons jeux. Reste les limites techniques liées à Windows 95. Le plug and play, ça se paye : on en arrive à s'extasier devant des jeux de console 16 bits vieux de trois ans, qui ne tournent que sur Pentium et en VGA.

TIPS
Chaque personnage possède une habileté particulière, ce qui lui permet d'accéder à des portions de niveau interdites aux autres.

Il y a environ trois ans, Sega sortait une cartouche bizarre pour sa console Megadrive, qui s'intitulait Sonic & Knuckles. Ce que cette cartouche avait d'étrange, c'est qu'elle présentait deux ports, l'un mâle, l'autre femelle, et que l'on pouvait lui emboîter dessus – obscène kâma sûtra de l'électronique – les cartouches de Sonic 2 et Sonic 3. Allez faire la même chose avec un hérisson... Dès lors, on pouvait redécouvrir les niveaux de ces deux jeux (Sonic 2 & 3) en incarnant deux nouveaux personnages : Tails, un renard à deux queues (le veinard !) capable de voler, et le fameux Knuckles, un échidné rouge aux étonnantes qualités de grimpeur (pour la petite histoire, un échidné est un animal australien à la con. Fin de la petite histoire.) On pouvait également jouer avec la seule cartouche de Sonic & Knuckles, si l'on ne possédait pas les deux Sonic précédents ; et quand on en arrivait à bout, on pouvait toujours racheter Sonic 3, par exemple... Bref, Sonic & Knuckles était une riche idée de Sega pour refourguer en vrac ses vieilles cartouches de Sonic. Voilà pour l'historique. Fermez maintenant vos livres d'histoire et allumez votre PC, nous passons aux travaux pratiques.

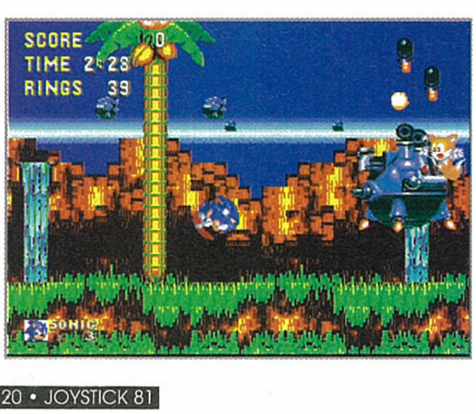
Dis, monsieur, comment on emboîte nos CD ?

Non, Sega n'est pas con et ne nous refait pas le coup des machins emboîtables avec ces jeux vieux de trois ans. Sonic & Knuckles Collection comprend à la fois Sonic 3 et Sonic & Knuckles, ce qui nous ouvre trois perspectives : jouer à Sonic 3, à Sonic & Knuckes ou à Sonic 3 + Sonic & Knuckles (emboîtés). Ce que tout ça nous donne au final, ben, c'est un énorme Sonic, assez difficile, avec des niveaux gigantesques, extrêmement riches, qui se jouent seul ou à deux. Des modes Compétition, Contre la montre et Coopératifs décuplent encore l'espérance de vie du CD. Techniquement, cela tourne parfaitement bien (mais légèrement moins vite que sur console, me semble-t-il), à condition de disposer d'un Pentium 100 et de 32 mégas de Ram. À partir de 16 mégas, le jeu commence à ralentir s'il y a trop de sprites affichés ou lorsqu'on combat un boss. Alors, que dire ? Simplement que tout ça coûtera environ 250 balles, et à mon avis ce jeu est une valeur sûre, bien qu'un peu vieillot et gnangnan à mon goût ; et si vous voulez vous faire votre avis à vous en devenant testeur, chez vous, comme un vrai, ben, y a la démo jouable dans le CD de ce mois-ci.

monsieur pomme de terre

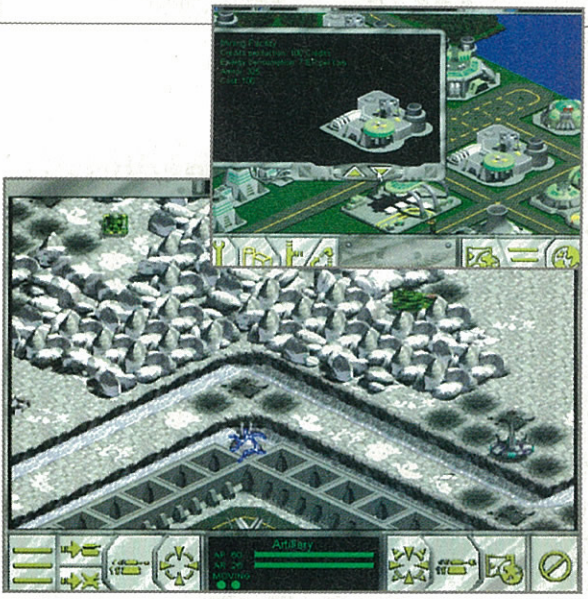
+ Trois jeux en un pour moins de 250 balles
+ L'option deux joueurs et toutes les autres options
+ C'est plug & play
– Moi, j'préfère Mario
– Quand même assez gnangnan et gentillet

TECHN. 60 DESIGN 70 INTÉRÊT 75





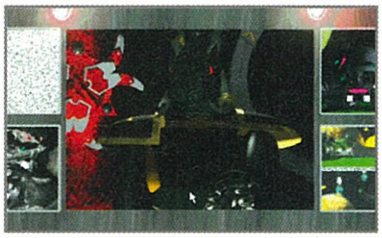
■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM 100** ■ EDITEUR **INTERACTIVE MAGIC**
■ DÉVELOPPEUR **MICOMEQ DEVELOPMENT TEAM ÉTATS-UNIS**
■ TEXTES ET VOIX **EN ANGLAIS** ■ NBR DE JOUEURS **1**



Fallen Haven

Wargame - Tous joueurs - PC CD-Rom

EN DEUX MOTS
Cette réplique de Dune en S-VGA, moins complexe que l'original, est d'une platitude désolante. Interactive Magic nous avait habitués à mieux.



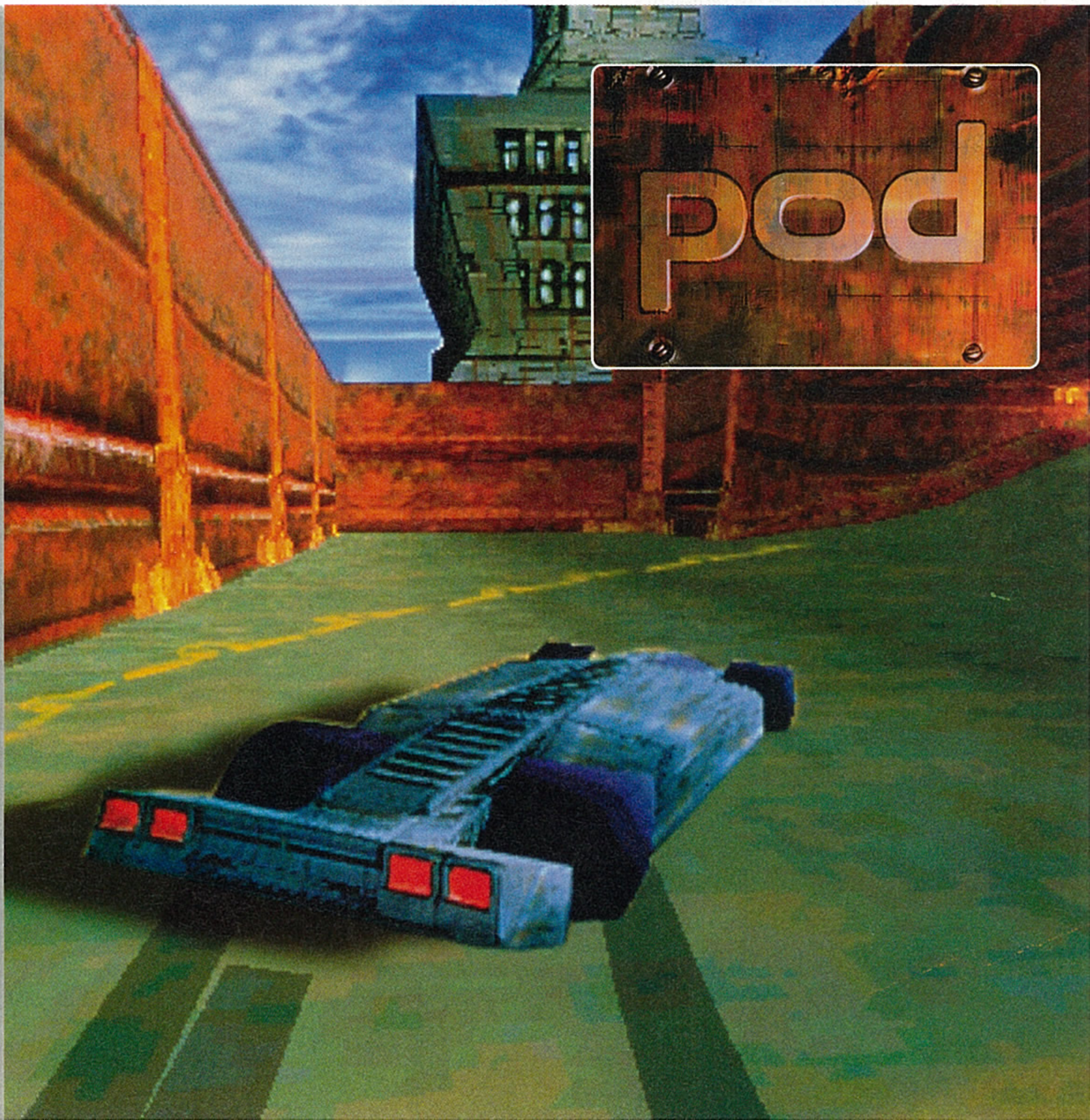
Dans la famille des clones de Command & Conquer, Fallen Haven ne fait pas figure de fils prodige, mais plutôt de ratage d'éprouvette. Humains et Taurans s'affrontent : les premiers se défendent, les autres envahissent. Deux campagnes sont accessibles. Dans la première, vous affrontez votre ennemi à forces égales, et des territoires neutres vous séparent du camp adverse. Dans le second, vous disposez d'un seul territoire, tandis que l'ennemi occupe tous les autres. Comme dans UFO, les batailles se déroulent en tour par tour. Vous pouvez aussi mener des recherches pour améliorer vos défenses et votre productivité (vos revenus étant assurés par l'exploitation de mines).

Au fil des missions, de nouveaux équipements sont disponibles. Mais même là, l'armement reste pauvre comparé au choix offert par Max ou Red Alert. Graphisme S-VGA, interface simple, rien n'y fait : la réflexion stratégique se limite à atterrir au bon endroit pour pas se faire descendre tout de suite. La partie peut finir vite. Mais il y a pire : l'absence de mode réseau. De nos jours, on peut qualifier cet oubli d'erreur stratégique. Par ailleurs, le jeu propose peu de séquences animées ; mais c'est pas si grave, vu la qualité. Bon allez, j'arrête de cracher dans la soupe pour m'adresser aux programmeurs : "Mais qu'est-ce que vous nous avez fait ?"

Kika

- Pas d'option réseau
- Rien d'original
- Les séquences animées brillent par leur absence

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
41	47	48



Test

CONFIG MINI PC 486 DX2 66 8 MO RAM S-VGA 256C MAC 68 K/PPC 8 MO RAM ■ EDIT. ALSYD MULTIMEDIA
■ DÉV. ATOMIC GAMES ÉTATS-UNIS ■ NBR DE JOUEURS 2 MAXI SUR LA MÊME BÉCANE OU PAR E-MAIL ■ TEXTES VF

Voilà t'y pas que les gars d'Atomic Games nous pondent le nouveau volet de leur série World At War, dont le moteur de jeu se trouve être celui du poussiéreux V for Victory pompés sur eux-mêmes.

Stalingrad

Wargame - Experts - Hybride PC et Mac CD-Rom





Premier scénario : échelle semi-tactique ; le niveau de rouge au mètre carré est encore acceptable.

L'arborescence de commandement, pour jouer au Staline Junior.

EN DEUX MOTS
Stalingrad est un jeu à réserver aux nostalgiques de cette période, ou à ceux qui ont envie de découvrir un niveau de complexité de jeu supérieur à celui de la série des Five Star General de SSI.

Stalingrad, simulateur hivernal de déroute allemande, retrace les jours glorieux où les forces soviétiques écrasèrent la 6e armée de leur ancien allié.

Interface aux Allemands...

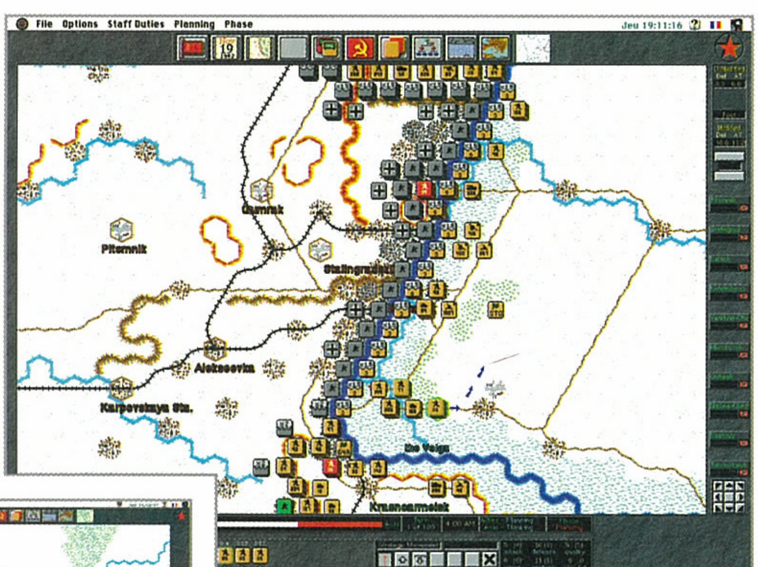
L'interface n'a pas eu l'air d'avoir évolué d'un iota depuis 1991 : gestion fastidieuse des commandements et lignes de réaprovisionnement ; planification des raids aériens assez abstraite et rarement utilisée dans ces scénarios ; et enfin système de tours de jeu très obscur pour un joueur débutant. Le graphisme est rigoureusement le même que celui de V for V : joli S-VGA, pions et cartes remarquablement réalisés, et manuel somptueux. On ne change pas une équipe qui gagne, donc pourquoi se fouler. Les sons sont pourtant parfois lourdingues ; on aura tendance à les couper pour pouvoir tuer en paix ET en silence.

Les scénarios de la débâcle

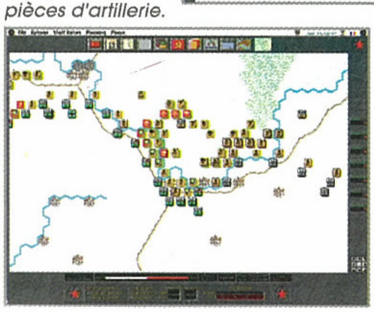
Le moteur du jeu, hérité de Velikie Luky et de Utah Beach, n'est pas à la mesure de l'ampleur de la reconstitution historique d'une épreuve tactique de combat urbain, notamment dans le scénario 4, Rattenskrieg. Car enfin, ici, tout se réduit à une vague d'affrontements d'artillerie plutôt ennuyeuse. A contrario, les six autres scénarios proposés déclinent les combats à la sauce stratégeo/semi-tactique avec l'aisance de rigueur pour des affrontements dont la durée, en terme de jeu, s'étendra de 3 à 12 heures avec toutes les options sous contrôle humain. Quant au réalisme historique, on sent ici tout le chaperonnement d'Avalon Hill : gestion historique de la météo, markers d'unités placés là où il faut et quand il faut, renforts, gestion du moral. Les 7 scénarios retraceront toute les opérations militaires au cours des 4 mois de bataille, contre-offensives et ruses diverses. À ce propos, on regrettera la désespérante intelligence artificielle, qui s'obstine à réaliser des stratégies défensives dignes de Vauban, tout en délaissant des modes d'attaque tels que l'assaut suicidaire. Ces points noirs soulignés, inutile de préciser qu'on prend un réel plaisir à jouer ; a fortiori, en affrontant un adversaire du genre féminin, si ce dernier peut se permettre de squatter chez vous pendant deux jours (j'y pense... Stalingrad serait-il le wargame idéal pour conclure ?).

Bob Arctor

Le grand jeu : l'armée allemande n'est pas encore tout à fait encerclée, mais on sent déjà une grande lassitude chez le Germain.



Ici, le bolchevik renforce son légendaire charisme par la présence de pièces d'artillerie.



Remarque
*Quatre résolutions graphiques proposées, du 640*480 au 1024*768 (cette dernière étant difficilement jouable, même sur un écran 17 pouces car l'interface est elle aussi mise à l'échelle). À signaler aussi des plantages sur Macintosh.*

Tips jeu
Ne pas compter sur les supports aériens. Se méfier de l'artillerie soviétique. Ne pas hésiter à avancer dans les villes.

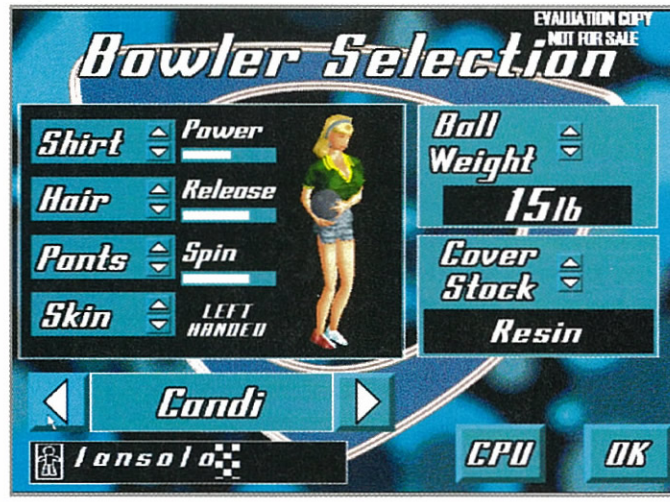
+ Le graphisme de V for V inchangé mais de bon goût.
+ Un wargame complexe aux options complètes. Rare...
+ Un jeu de plus sur Macintosh.
- Réutilisation d'un vieux moteur cuvée 1991.
- Les sons et les "Deutchland über alles" coupés en plein milieu.
- Complexité générale de mise en œuvre.

TECHN. 70 | DESIGN 70 | INTÉRÊT Experts 75 / Débutants 40

Test

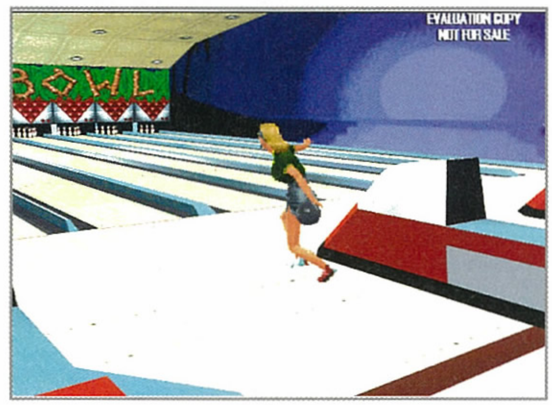
■ MACHINE **PC CD-ROM** ■ CONFIGURATION MINIMUM **PENTIUM**
■ EDITEUR **ADRENALIN** ■ DEVELOPPEUR **ASC GAMES ETATS-UNIS** ■ TEXTE ET VOIX **VO** ■ NBRE DE JOUEURS **1 À 4**

Amis du **plaisir pur** et des joies **simples**, voici un **bon petit jeu** pas prétentieux pour **deux sous** mais bien **rigolo**.



Ten pin Alley

Bowling
Tous strikers
PC CD Rom



EN DEUX MOTS
Ben voilà, c'est un jeu de bowling sur PC. Pas moche, pas dément non plus, mais rigolo à plusieurs.

Hop! le CD aura fait long feu dans la banette. Un jeu de bowling à tester? Pas de problème, je réponds présent à l'appel. C'est vrai, il y a toute une catégorie de softs dont on a un peu honte : golf, mini-golf, billard... On se les procure en vente par correspondance ou bien en prétextant l'anniversaire d'un petit neveu. Mais c'est un peu de l'hypocrisie. En jouant à plusieurs, entre amis, on se tape de bonnes tranches de rigolade. Ten Pin Alley fait partie de ceux-là : il intègre un mode réseau et en plus on n'est pas obligé de mettre des pompes ridicules.

Trois salles différentes sont proposées : Maui, Conga et évidemment Ten Pin. Mais le graphisme ne change quasiment pas, et on ne peut pas jouer en extérieur. Trois modes de jeu : Open, Ligue et Tournoi sont disponibles. Quatre joueurs (humains ou ordi) peuvent s'affronter sur la même machine. On choisit l'apparence du joueur : y a des sales gamins, des gros plein d'soupe, des mecs avec des queues de cheval comme les testeurs de Joypad. Je préfère largement Candi, une blonde souffrant d'hypertrophie mammaire et qui a le bon goût de porter un petit short moulant, genre Lara Croft. Côté paramétrage, on choisit le poids de la boule et son matériau (par exemple une prothèse de 1 kg en silicone, euh... désolé). Zou! direction le parquet où nous attendent les quilles bien rangées en triangle. L'espèce de macaron recouvert de leds n'est pas un appareil de torture : c'est avec ce truc bizarre que vous doserez votre lancer et que vous pourrez donner des effets, avec un peu d'expérience. Les joueurs sont représentés entièrement en 3D, et les animations sont assez réussies, surtout quand vous ratez votre coup. Bref, Ten Pin Alley remet au goût du jour le bowling sur PC.

Iansolo met ses patins





◄ « Même quand elle joue au bowling, une blonde ne peut pas s'empêcher de faire le grand écart (Extrait de l'encyclopédie des blagues sur les blondes) »

+ Les persos **en 3D**
+ **Les softs de** bowling **sont rares**
− **On doit** pouvoir faire **plus beau**
− Léger **en solo**

TECHN.	DESIGN	INTÉRÊT
70		60 Seul / 70 A plusieurs

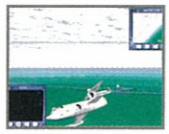
En bref

EDIT. ELECTRONIC ARTS · DÉV. ELECTRONIC ARTS ÉTATS-UNIS
TEXTES ET VOIX VF · NBR JOUEURS 8
CONFIG MINI PENTIUM 75 16 MO RAM CD-ROM DOUBLE VITESSE

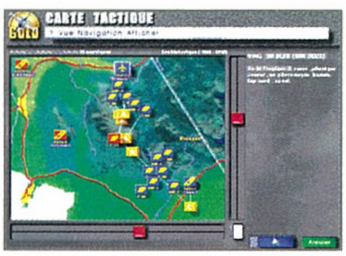
ATF Gold

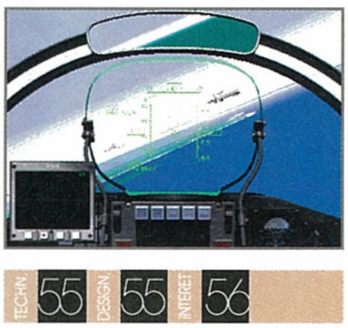
Simulateur - Tous joueurs - PC CD-Rom





Après le très décevant US Navy Fighter 97, Electronic Arts insiste en sortant Advanced Tactical Fighter en version Gold. Ne vous attendez pas à une quelconque nouveauté, vous ne trouverez ici qu'une adaptation n'apportant rien d'autre qu'une francisation et l'utilisation de Direct-X sous Windows 95. Pour le reste, le moteur 3D est toujours aussi dépassé, et le simultateur exige une machine d'exception pour être à peu près jouable. Franchement, on se demande si les p'tits gars de Jane's Combat regardent un peu ce qui existe chez la concurrence : depuis le temps qu'on leur dit qu'US Navy Fighter est largué, ils ont l'air de s'en foutre complètement. Alors, en attendant la version Platinium compilant les trois dernières années d'USNF en un "ultimate pack collector", actionnez le siège éjectable et allez voler chez la concurrence.





Bref, rien de neuf ne viendra égayer l'amateur averti. ATF Gold n'est qu'une réédition d'ATF en français et sous Windows 95, un point c'est tout. Le moteur 3D n'en finit pas d'agoniser, alors faites un geste pour soulager ses souffrances.

Fishbone

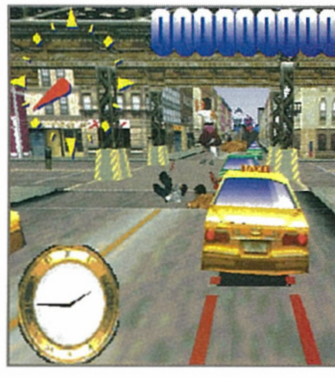
TECHN. 55 · DESIGN. 55 · INTERET 56

TEXTES VF · VOIX VO · EDIT. ELECTRONIC ARTS
DÉV. FOX INTERACTIVE ÉTATS-UNIS · NBR JOUEURS 1
CONFIG MINI 486 66 8 MO DE RAM

Die Hard Trilogy

Action - Parkinsoniens - PC CD-Rom

Ces derniers temps, Electronic Arts semble avoir quelques difficultés à réaliser des conversions correctes, dans un sens comme dans l'autre, d'ailleurs. Un bon jeu PC devient une catastrophe sur PlayStation (Cruisader, par exemple), alors qu'un bon jeu PlayStation frise le scandale sur PC. Die Hard Trilogy, donc, est un jeu d'action qui va vous faire revivre un passage clef de chacun des célèbres films. Le premier niveau prend place dans l'immeuble de "Piège de Cristal", dans le suivant vous prenez le volant d'un taxi afin de retrouver et neutraliser des charges explosives, et enfin, le dernier se déroule dans un aéroport pour une phase à la simili-Virtua Cop. Scandale, nous disions donc. La réalisation médiocre ôte au joueur toute envie de s'intéresser plus de 15 secondes au sort de Bruce Willis. Le jeu rame tant qu'il peut, et le graphisme n'est pas vraiment inoubliable. Seul point vaguement positif, Die Hard Trilogy reconnaît les cartes 3D comme la 3Dfx (grâce à Direct3D), ce qui améliore aisément la rapidité et les textures. N'empêche que, même avec ça, le résultat est extrêmement décevant. La réalisation assez pitoyable n'est rehaussée que par la possible utilisation de la 3Dfx. Mais même avec cela, ne vous attendez pas à un miracle. A votre âge, vous ne devriez plus confondre 3Dfx et Père Noël.



À oublier rapidement, donc.

Fishbone

TECHN. 50 · DESIGN. 60 · INTERET 52

Jeux Crack!

GUIDE DE JEU

Coincé dans les poubelles ? Ras le bol des épluchures de patates et des boîtes de conserves vides ? Heureusement, Jojo, le boueux au cœur d'or, vous livre sa solution de Down In The Dumps.



PREMIÈRE PARTIE

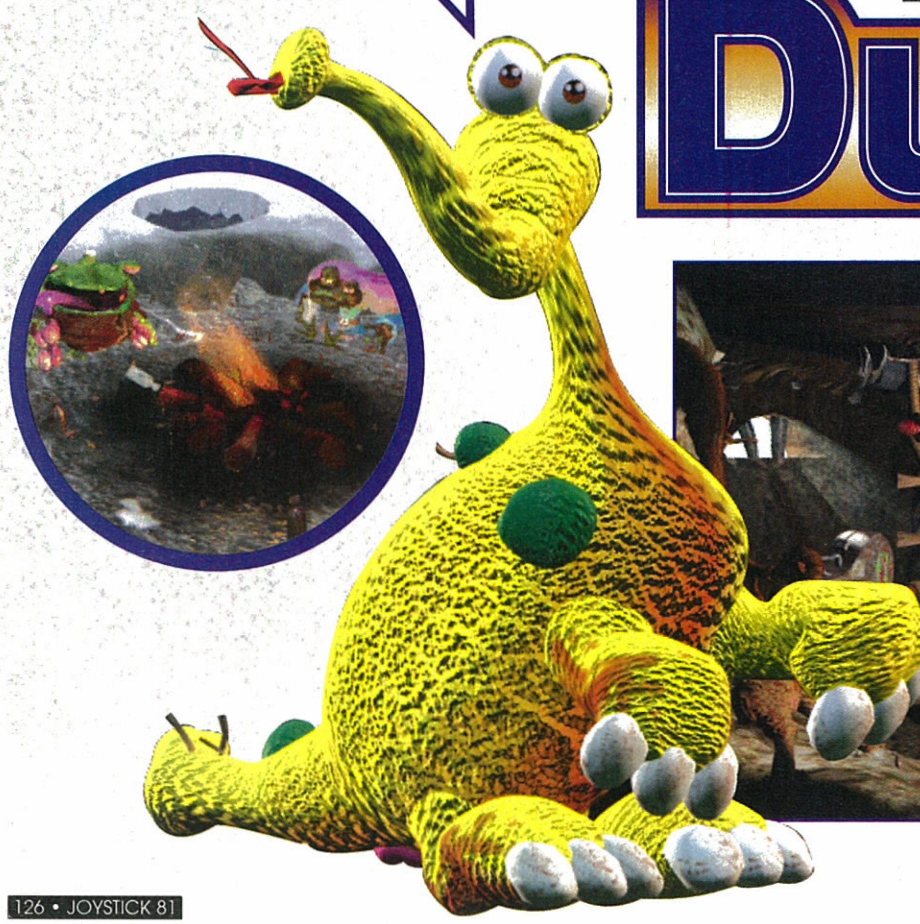
Pour récupérer la première pièce du vaisseau, ramassez le morceau de fromage, puis allez dans la grotte récupérer la corde. Attachez-la au poids, puis déposez le morceau de fromage à côté. Appuyez ensuite sur le bouton Ralenti de la télécommande. Pour récupérer le deuxième morceau, vous devez d'abord trouver le crayon, le dé à coudre, les médicaments bleus et la pancarte. À l'image des médicaments, actionnez le jouet pour vous retrouver dans une bouteille de whisky, puis servez-vous du dé à coudre sur la flaque de whisky, cela remplit le dé. Ajoutez les médicaments bleus dans le dé. Sortez de la bouteille et utilisez le crayon sur la pancarte, pour y inscrire "Bar". Posez ensuite la pancarte sur le pot de yaourt. Un peu plus tard, quand Bad Punk vient boire un coup, tendez-lui le dé à coudre. Il tombe raide.



Down in the Dumps

DEUXIÈME OPUS

Sortez de la maison et allez dans le jardin, à l'image où se trouve une lampe magique. Frottez, un génie apparaît. Il vous demande de formuler votre vœu le plus cher : participer













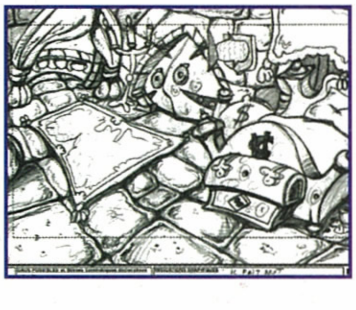




au jeu télévisé intergalactique "La galaxie de la fortune". Sur le plateau de l'émission, participez au jeu en répondant aux questions. A la fin du jeu, vous remportez une corne de brume.
Puis vous devez aider grand-père Blub à fabriquer une machine volante en trouvant les pièces nécessaires. Tout d'abord, il s'agit de faire sortir de la maison grand-mère Blub. Pour cela, il faut aller dans la salle de bains, ramasser le savon et l'utiliser par terre pour que le sol soit glissant. Soufflez ensuite dans la corne de brume. Grand-mère Blub se dépêche et glisse dans la machine à laver. Choisissez un programme pour vous en débarrasser. Puis faites le tour de la maison, prenez le rideau qui est dans le salon et la bouteille d'huile de la cuisine. Ensuite, sortez et allez à l'image du sèche-cheveux pour trouver un bâton de glace. Postez-vous devant la maison et répandez l'huile de la bouteille par terre. Les taupes-cyclistes se prennent une gamelle. Ramassez les taupes et les cadres, puis retournez chez grand-père Blub, sur le toit. Donnez-lui le bâton de glace, les taupes, les cadres et le rideau.

TROISIÈME ÉTAPE

Libérer le roi Richard n'est pas une mince affaire. Prenez le train qui va à la mare où des taupes font du patinage. Entrez dans l'igloo, volez la canne à pêche sur les taupes et récupérez leurs patins à glace. Après un petit tour, un poisson vous avalera comme le roi. Pour le libérer, il faut pianoter sur les glandes dans l'ordre suivant : 5, 3, 1, 4, 2. Puis retournez dans l'igloo et récupérez le costume de Père Noël de l'esquimau. Ensuite, repartez en train vers la forêt de Frogwood. Battez Petit-Jean à son jeu. Vous tombez avec lui et il vous mène au camp des brigands. Là, vous retrouvez tout le monde. Il vous faudra parler avec le roi Richard pour qu'il vous indique un passage secret pour pénétrer dans le château. Vous devez d'abord prendre le butin des brigands (qui est dans le coffre), puis empruntez le passage secret. Vous arrivez dans la chambre des tortures. Pour en sortir, activez le troisième levier, puis entrez dans la chambre de Marianne qui vous demande de l'embrasser. Refusez et pendant qu'elle hurle, fuyez par la fenêtre et quittez le château. Un héraut annonce le début du tournoi. Achetez des friandises, inscrivez-vous au tournoi et remportez le prix !



DERNIER CHAPITRE

Avec le fils, ramassez la photo de pin-up, puis allez au bord de la mare du "pet" en attrapant également le ballon. Montrez la photo au "pet", puis utilisez le ballon sur lui. Grimpez sur votre monture ! Parvenu dans les cheveux, allez voir le joueur de basket "Beastie" et prenez son ballon. Revenez ensuite devant la maison. Prenez le ballon de la puce et entrez dans sa maison. Parlez avec la puce et promettez-lui de retrouver le bébé. De nouveau dans les cheveux, ramassez un des jouets, par exemple le hochet. Allez ensuite au bar et montrez trois fois le hochet au bébé. Quand la fille Blub commence à se fâcher, parlez-lui puis ramassez la cassette. Allez au bar et mettez la cassette dans le magnéto. Après le combat, prenez le magnéto que vous allez montrer à chacun des quatre musiciens. Puis entrez dans le hall de concert, mâchez le chewing-gum, puis montrez le magnéto à Elvis pour pouvoir lui parler. Après le concert, allez sur la tête du clochard et utilisez le pou pour nettoyer son crâne. Enfin, électrocutez le méchant avec la PME avant de sortir récupérer la dernière pièce du vaisseau.
Zi end.

SOLUCE DE JÉRÔME MEYER, BLIENSCHWILLER.

Jeux Crack!

Tout crack publié, c'est 50 balles. Toute Soluce imprimée, c'est 300 balles. Mieux que le TacOtac et bien plus marrant ! Grattez vos coordonnées sur la feuille du crack. Encore plus mieux, envoyez des cracks imprimés et pas manuscrits, à : Joystick Jeux Crack, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Snif... mon crack marche pas!

Euh fils... si ton jeu est anglais, t'as pensé au clavier de tonton QWERTY? (tape A pour Q, Q pour A? pour M, W pour Z, Z pour W, etc.). Euh, t'as pensé que des fois on confond les 1 avec les l ou les I, les O avec les 0, les tirets avec les soulignés? Heu, t'as vérifié? Quoi, encore pas? P'tête ben qu'y sont pas au bon endroit, tes codes... Essaye pendant le jeu, après la touche Entrée, après Pause, après Escape, essaye de saisir dans la zone mot de passe, dans le nom du pilote. Alors, rien de rien? Hey! mais c'est un patch que tu tapes là! Faut un programme spécial pour modifier le fichier. Trouve un éditeur hexadécimal comme PC Tools, Disk Editor, Hex Workshop et travaille sur une copie si t'es pas sûr. Encore Nib? Si ton mot de passe a un tiret de collé devant, c'est p'tête ben un paramètre, mais c'est point sûr... Essaye de lancer ton jeu en collant le paramètre derrière le nom du jeu suivi d'Entrée.

Dark Castle — MAC

Si vous êtes totalement associable, et avez joué sur votre MAC à Dark Castle un jour de Noël, plutôt que d'être avec votre famille autour du sapin... Vous verrez que vous avez eu raison, car vous pourrez admirer deux z'olis sapins dans le hall du château. Mais vu que ce n'est pas tous les jours Noël et que c'est ennuyeux d'attendre un an, rien que pour voir des décorations... Mettez la date du Mac au 25 décembre avant de lancer le jeu.

The Dark Lemming

Die Hard Trilogie — PC CD-Rom

Patch pour être invulnérable dans la version française :
Avec un éditeur hexadécimal, éditez le fichier DIE.EXE. Allez ausecteur 44, déplacement 234. Remplacez les octets qui s'y trouvent par C7 06 6A 61 1D 00 90.

Did

NBA live 97 — PC CD-Rom

Voici quelques astuces pour le dernier jeu de EA Sports :
Dans NBA Live, quand le cercle de sélection d'un joueur devient:
- sombre: le joueur est fatigué
- passe de sa couleur au noir et de nouveau à sa couleur:
  • en Attaque, le joueur est "On fire", il réussira presque tous les tirs, dunks, etc.
  • en Défense, le joueur réussira presque toutes les interceptions, blocs etc. - L'option "coups spéciaux" validée permet:
  de piquer la balle à l'adversaire par pression successive sur le bouton Turbo (attention tout de même, aux fautes)
  de faire des feintes et des débordement en appuyant deux fois sur une direction (celle qui marche quasiment tout le temps est deux fois "bas").

Sébastien

Virtua Fighter — PC CD-Rom

Sur l'écran où il est écrit "Press Start", appuyez 12 fois sur Haut, et ensuite, appuyez sur Start. Entrez dans le menu des options, et si tout s'est bien passé, vous devriez entendre "KO". Déplacez le curseur sur "Exit", et appuyez sur Bas. Le curseur qui indique votre position devrait disparaître. Appuyez sur "Garde", et un deuxième menu d'options devrait apparaître. Bien entendu, le "Stage Select" vous permet de choisir le niveau où vous allez combattre et le "Stage Size ", la taille du ring. Pour activer cette astuce, il faut utiliser les touches du joueur n° l. Le menu, une fois apparu, reste à chaque fois que vous jouez au jeu, sauf bien sûr si vous le désinstallez. Pour que Dural (à l'écran de sélection: Bas, Haut et Droite puis Garde & Gauche pour l'avoir) soit aussi répertorié dans les Hi-Scores, sur l'écran "Press Start", appuyez 17 fois sur Haut et appuyez sur Enter. Ensuite, allez dans le menu des options, et vous devriez entendre "Ring Out". À partir de là, les statistiques de Dural apparaîtront sur l'écran des scores. L'écran des records se trouve dans le menu d'options et se sélectionne en appuyant sur la touche "Garde".

Francis

Magic The Gathering — PC CD-Rom

Le fait est que de nombreux joueurs vont utiliser la demo de Magic:The Gathering et se passeront d'acheter le jeu. Pensez donc, c'est gratuit !
Pour ceux-là, voici deux petits trucs qui leur faciliteront la vie et
augmentera leur plaisir de jeu...
1) La démo du dernier CD-Rom Joystick ne donnait accès qu'aux paquets de cartes "Eggscalibur", "Dante" et "Wolfling". Les deux autres étant bridés, soit volontairement (mais j'en doute fort), soit par erreur. En fait, il suffit de renommer les fichiers "Ethyl_Merman.DCK" et "Swamp_Thing.dck", dans le dossier \Magic\Playdeck, en remplaçant le trait de soulignement (après Ethyl et Swamp) par un espace ! Bien sûr, cela suppose que vous ayez auparavant installé Magic sur votre disque dur, en copiant tout simplement le dossier Magic et tout ce qu'il contient... Vous pourrez alors jouer tranquillement avec 5 couleurs de Mana au lieu de 3.
2) Au début de chaque duel, si l'animation "pile ou face" vous agace (c'est mon cas, je trouve que c'est chiant, et pour un résultat ridicule). Il suffit de vous trouver un petit fichier AVI quelque part (cherchez sur vos CD-ROM de Joystick, vous en dénicherez bien un qui fait quelques Ko et ne dure pas longtemps, au lieu de 998 Ko pour ceux de Magic !!). Ensuite, renommez les fichiers "COINTOSS_HEADS.AVI" et "COINTOSS_TAILS.AVI", dans le dossier \Magic\Duelart, en ajoutant par exemple un X devant le nom. Enfin, renommez votre fichier AVI en "COINTOSS_HEADS.AVI", faites-en une copie et renommez la copie "COINTOSS_TAILS.AVI".

Stéphane

Pray For Death — PC CD-Rom

Dans Pray For Death en version anglaise, pour gagner à tous les coups:
-Allez dans l'option CREDITS
-Tapez YEOLDEGAME
-Commencez à jouer
-Si vous perdez, mettez la pause (jeu de tennis). Vous n'aurez pas de mal à gagner (il faut jouer obligatoirement à deux: donc pas de problèmes si vous êtes seul) ; et comme par miracle, vos vies remontent au maximum ou vous gagnez un round gratuit...

Prédator

Tom Raider — PC CD-Rom

Cheat pour les accros de Tomb Raider.
Pour avoir toutes les armes avec beaucoup de munitions, faire:
- un petit pas en avant, un petit pas en arrière, puis trois tours sur elle-même et pour finir un saut vers l'arrière. Et hop, toute les armes.
Encore plus fort, pour pouvoir passer les niveaux simplement:
- un petit pas en avant, un petit pas en arrière, puis trois tours sur elle-même et pour finir un saut en avant. Facile !
- Pour battre le gros boss de fin dans Tomb Raider, le plus simple est de lui tirer dessus rapidement, puis lorsqu'il se dirige vers vous laissez-vous tomber dans le vide pour vous attraper au rebord de la plaque. Attendez un peu qu'il se dirige vers le fond et remontez pour lui tirer dessus ; recommencez l'opération jusqu'à ce qu'il meure.

Babas

Max — PC CD-Rom

Astuces pour la version française. Je pense que ça marche sur toutes les versions. Je m'adresse à tous ceux, qui comme moi, ont goûté au plaisir de jouer à Mechanized Assault and Exploration (MAX). Ce jeu est très dur ; néanmoins, il est possible de gagner avec beaucoup d'efforts et de concentration.
Petite astuce pour la campagne:
Éditez donc, avec n'importe quel éditeur de texte (Word, Edit...), le fichier "max.ini" situé dans votre répertoire d'installation. Regardez quelques instants... Vous voyez le paragraphe qui commence par [SETUP]. En face de la ligne: last_campaign, il y a un chiffre. Il correspond à la dernière mission que vous ayez réussie. Remplacez ce chiffre par 9, et vous aurez accès à toutes les missions de la campagne. Et toc !!!
Conseil de jeu :
- Dans les missions d'entraînement, utilisez les chars d'assaut:
Faciles à produire, ils vous rendront bien des services. Mais dès les missions simples, abandonnez-les au profit des lance-roquettes.
- Construisez des tourelles d'artillerie à chaque coin de

votre base, ainsi qu'au milieu des coins (cela doit en faire 8) ; mais prévoyez l'extension pour votre base.
- Essayez d'avoir une force marine et aérienne impressionante: c'est une des clés de la victoire.
- Construisez des radars et des labos de recherche: ce sont deux bâtiments très importants.
- Négligez les écosphères, si votre objectif est de tout détruire.

Éric

Quake

PC CD-Rom

Dans QUAKE, version complète, voici l'astuce pour accéder au deuxième niveau caché: The Underearth.
Pour cela, il faut être dans le niveau Crypt Of Decay (e2m3 / console). À la fin du niveau, on a le choix entre deux directions: à gauche, une réserve d'armes et de vie (avec plein de caisses) et à droite, la porte de fin de niveau. Il faut donc aller à gauche. Dans cette salle, il y a un switch sur le plafond. Tirez dessus, et une porte s'ouvrira entre les caisses. Précipitez-vous y. Dans cette deuxième salle, prenez la réserve de vie et poussez le switch Mural. "The underwater barrier has opened". Ensuite, revenez là où vous avez pris la clef d'or pour le niveau. Il y a trois petites alcôves, dont une plus éclairée que les autres. Tirez plusieurs fois sur cette dernière, et un passage s'ouvrira. Il y aura un bassin. Plongez, voilà un passage sous l'eau ; une grande porte dimensionelle vous emmènera dans le niveau caché n°2 !!
PS: avant d'aller dans le bassin secret, il y a un passage secret dans le bassin principal, avec une armure Rouge (200 pts d'armure).

Archimedean Dynasty

PC CD-Rom

Voici quelques astuces pour la version 1.115:
Les sauvegardes sont des fichiers de texte et peuvent être modifiées avec un éditeur de texte (EDIT, NOTEPAD, ...). Allez au répertoire AD\DAT\SAVE et éditez votre sauvegarde SAVE0.DES, SAVE1.DES, etc. (Le nom de votre sauvegarde apparaît dans la deuxième ligne).
Pour avoir plus d'argent: dans la section [Global], faites credit = "ce que vous voulez". Pour avoir n'importe quel vaisseau: dans la section [Ship] faites type = "code" avec les codes suivants:

Vaisseau	Code
Hiob	2049
Gator	2050
Zorn	2051
Succubus	2052

Il y a plein d'autres choses que vous pouvez faire: dans les sections [Shipmounting#], vous pouvez changer les armes, torpilles, software, etc. Vous trouverez les codes des différents items dans le fichier AD\VFX\SOBJECTS\SUCCUBUS.DES, section [Compatibilityl. Ce fichier contient les caractéristiques du vaisseau SUCUBBUS. N'oubliez pas de faire des copies de sauvegarde.

Joao

Sim Copter

PC CD-Rom

Appuyez sur Alt+Ctrl+X, et tapez "I'm the CEO of McDonnell Douglas". Allez dans le hangar, ouvrez le catalogue et tapez 3 pour acquérir un splendide Apache (un concurrent à AH64D LONGBOW?).

Guillaume

Discworld 2

PC CD-Rom

Vous n'avez toujours pas réussi à aller à la fin de la démo de Discworld (CD n° 20)? Eh bien, voici tout le nécessaire pour aller à la fin de cette splendide démo:
Tout d'abord, prenez la scie auprès du canardeux. Ensuite, allez couper le bras du mannequin. Prenez le bras en bois et allez auprès du croque-mort. Une fois là, prenez le miroir et mettez-le sur le bec Bunsen. Mettez à Rincevent de la glace dans le dos, puis prenez le bras en bois et mettez-le lui. Ensuite, faites un double clic sur le croque-mort qui, peu après, vous donnera le certificat de mort. Enfin, allez auprès du ramasseur de mort et montrez-lui votre certificat. Simple, non?

Michaël P.

FIFA 97

PC CD-Rom

Voici cinq cheat codes très sympa...
cantona permet de faire un coup de pied "volant" sur un spectateur,kayu
l'arbitre en sous-vêtements
kelong joueurs cachés
laochiaojoueurs cachés
lthl'adversaire marque contre son camp

Sébastien

Big Red Racing

PC CD-Rom

Ceci ne vous aidera pas à battre Big Red à son propre jeu, mais c'est si bête, qu'il faut le voir!

Italie
Il existe un super tremplin à l'écart du circuit, devant lequel sont alignés tout plein de gentils moutons blancs. Si vous désirez tester votre potentiel meurtrier, voici où il se trouve:
Après le double saut, continuez votre chemin sur la terre, et au moment de rejoindre la route, ne tournez pas à droite pour effectuer le grand saut final, mais à gauche. Accélérez, accélérez, vous dis-je! Là, oui là, devant ce petit pont, vous le voyez? Qu'y a-t-il marqué sur ces pancartes? "Lear those sheep". Sautez ces moutons! Mais il est fou, ce Big Red! On va les écrabouiller, oui! D'ailleurs, voilà déjà le meurtriomètre (âmes sensibles, s'abstenir).

Angleterre
Vous n'avez pas téléphoné à votre femme, alors que vous le lui aviez promis? vous êtes en pleine course, et vous n'avez pas le téléphone de voiture dans votre bolide? No problem, je vais vous arranger le coup. À l'aide de la carte, dirigez-vous au centre du circuit, y a de l'eau et c'est marqué "Welcome to lake Griff" (Remarquez, c'est plutôt une mare). Vous voyez la cabine au milieu?

Un conducteur ivre

Corridor 7

PC CD-Rom

Pour avoir le cheat mode, lancez le jeu par: C7 LEVEL1DIAGNOSTIC
Pendant le jeu, appuyez simultanément sur les touches Ctrl Gauche, Shift et Tab pour activer le cheat mode. Normalement, vous verrez apparaître le message "special keys enabled". Appuyez sur une touche pour faire disparaître le message. Désormais, appuyez simultanément sur les touches Backspace (retour arrière) et W (Téléportation), G (Invincibilité), N (Passer à travers les murs), I (Augmente le score), S (Stoppe le jeu), F (Affiche les coordonnées), C (portes et ennemis ne bougent plus), M (Affiche l'usage de la mémoire).

Did

Alerte Rouge

PC CD-Rom

Pour tous les joueurs d'Alerte Rouge (y en a plus d'un million), y a une technique pour gagner plus vite... Si vous avez déjà joué à Command and Conquer, vous savez pour le coup des sacs de sable. On en place plein, et après on peut étendre sa base et construire des méchantes tourelles et des usines aux points stratégiques.
Eh bien, bonne nouvelle : dans Alerte Rouge, on peut faire pareil, avec des silos... C'est pas cher, et en plus, comme on peut les placer à un carreau de distance les uns des autres, il en faut deux fois moins... Enfin, on peut les revendre quand on a fini... Terrible... Si après ça, y en a encore qu'arrivent pas à gagner...

Pierrick

Screamer 2

PC CD-Rom

Voici des codes pour screamer 2, utiles étant donné la difficulté de ce jeu. Dans la salle d'option, tapez en QWERTY les codes suivants:
- Aphrodite pour utiliser le mode Fast
- Chmpa pour avoir accès à tous les championnats

Jérôme S.

SWIV 3D

PC CD-Rom

Pour obtenir toutes les armes de cet extraordinaire jeu, il suffit de vous munir de votre éditeur hexadécimal favori et de changer les lignes des adresses 00000800 à 00000820 par une joyeuse rangée de FF FF FF FF FF FF... et de relancer le jeu. Et là, ô surprise, vous obtenez une panoplie incroyable de missiles et de bombes, le tout avec 255 munitions pour chaque type.

Zool

Colonization

PC CD-Rom

Tout joueur normalement constitué aura remarqué que l'un des principaux défis présents dans Colonization reste, en vue de bâtir un empire digne de ce nom, de trouver un moyen de dominer militairement et économiquement les puissances coloniales adverses (parce que bon, en se développant, ils font chuter les prix de mes marchandises, les fourbes...). L'astuce est simple : il faut prendre le mal à la racine et envahir, dès le début de la partie, les villages adverses: ils ne disposent à ce moment-là d'aucune défense. Leur unique colon étant généralement occupé à couper du bois - ou autre chose - pendant que leur pionnier explore la région. Une fois le village conquis, il vaut mieux faire sortir tous ses habitants, ce qui rayera le bled de la carte. Quel est l'intérêt? Eh bien, disons que l'ordinateur se souviendra tout au long de la partie que vous lui avez taxé une ville. Il aura tendance, une fois son armée constituée, à venir vous la réclamer, l'arme à la main. Donc autant la détruire pour en récupérer la probable cargaison de mousquets ou d'outils et quelques colons : bien utile pour votre développement ! D'autant qu'en perdant la main-d'œuvre que vous leur dérobez, les pays adverses prendront un net retard dans leur épanouissement. D'autre part, si le site du village occupé présente à vos yeux certains intérêts (position stratégique, ressources), rien ne vous empêche d'en bâtir un à l'emplacement même de celui que vous venez de dissoudre. Vos ennemis ne tenteront pas de le récupérer, vu que c'est vous qui l'avez construit. Attention cependant: il peut être embêtant d'envahir une colonie dotée d'une palissade, que vous ne pourrez pas faire disparaître par la suite. De même, veillez à ne jamais dépasser deux habitants dans ce lieu et, juste après que vos troupes y aient pénétré, faites sortir tous les habitants. Car si vous avez déjà reçu La Salle au congrès continental, les villages dont la population excède ce chiffre se verront automatiquement dotés d'une palissade. Et dans ce cas, ça craint.

Autres astuces: placez des colonies le long de certains détroits, de manière à ce que les navires voyageant dans la zone soient forcés de se frotter à ces villes. Une fois dotées d'un fort, celles-ci auront tendance à canarder les bateaux des Européens avec lesquels vous êtes en guerre. C'est toujours ça de gagné... Enfin, concernant la bataille navale, quelques détails intéressants: lorsqu'un navire adverse revient d'Europe et qu'il contient une ou plusieurs marchandises, attaquez-le. Celui-ci contient forcément des mousquets, des outils ou des chevaux qui pourraient vous être utiles ou que vous pourrez refourguer aux indigènes. Il peut aussi être enrichissant de construire des colonies à proximité des routes maritimes ennemies, que vous équiperez de postes de douane, et qui serviront de ports d'attache à vos corsaires. Ceux-ci pourront y déposer les marchandises volées, qui seront automatiquement


La 3DFX
dans ton PC à TOI
grâce à DIAMOND
& JOYSTICK
3615 joystick 1,29 F/mn
DIAMOND MULTIMEDIA
Monster 3D
GAGNE
la carte accélératrice
MONSTER 3D
sur 3615
JOYSTICK

transformées en crédits, et repartir écumer les mers. La piraterie gagne ainsi en productivité. Dernière astuce: si vous apercevez des galions ou navires marchands approchant de vos possessions sans cargaison (le petit chiffre à côté de leur voile indique "0", coulez-les sans hésiter : il est probable qu'ils transportent une force d'invasion destinée à vos colonies.

Jean Marc

Afterlife — MAC

C'est pas parce qu'on s'occupe de gérer une succursale de l'Enfer et du Paradis, qu'on n'as pas de problèmes d'argent, n'est-il pas? Alors, voici un peu d'argent de poche: tapez 421 avec la touche Shift, partie alpha du clavier.

The Dark Lemming

Privateer 2 The Darkening — PC CD-Rom

Voici quelques cheat codes pour la version française de Privateer 2:
Dans l'espace, allez dans l'écran de navigation (Alt-N) et appuyez sur F, et notez ensuite les codes suivants:

- REP ME UP	Vaisseau réparé
- PETTY PETTY	Recharge de la postcombustion
- CHILL OUT	Refroidir les lasers à fond
- NAPALM	Bombes atomiques infinies
- NO TALENT	Invincibilité

Ces codes marchent jusqu'à ce que l'on se pose sur une planète.

Sébastien D.

Bioforge — PC

Avec un éditeur de fichier, éditez votre sauvegarde.
- offset 119 du secteur 87, mettez Fx63 pour avoir la santé au maximum
- offset 57 du secteur 88, mettez Fx6 pour avoir l'énergie au maximum.

Roger

Duke 3D Plutonium Pack — PC CD-Rom

La pub du Plutonium Pack fait état d'un niveau secret: la zone 51, inspirée du film "Independence Day". Pour atteindre ce niveau, il y a deux méthodes:
1) La méthode flemme: tapez DNSCOTTY 411 et vous y voili.
2) La méthode action: à la fin de l'épisode PIGSTY, dans la salle du tribunal, au lieu de quitter le niveau par la salle des juges pendus, placez-vous sur le podium et actionnez le portrait de Lincoln. Vous vous retrouvez alors dans une pièce secrète: le bureau de Judge Dredd. Au fond, un signal de fin de niveau noir n'attend que vous pour vous transporter vers la zone 51. Et vous y voilà!
Un tip intéressant pour cet add-on indispensable: A la mission 3 ("BABE LAND"), vous devriez rapidement accéder à l'attraction "l'attaque des pirates". On y voit un fort et un navire en train de se tirer dessus. Vous avez bien évidemment dû remarquer les canons (sur les remparts et sur le navire). Si vous n'êtes pas mort à cause d'eux... bien. Le RPG vous fait défaut? Détruisez les canons grâce au RPG ou aux Pipe-Bombs. Ces canons vous apporteront des munitions pour le RPG.

Thierry, The Duker

Earthsiege Metaltech — PC CD-Rom

Patchs pour la version originale en français:
Fichier à éditer en hexadécimal: SIMVOL0.VOL
ADRESSE:
86CBD chercher 06 mettre FF
86D45 chercher 08 mettre FF (missiles)
86DD5 chercher 0A mettre FF
8710D chercher E803 mettre 0F27
8716D chercher E803 mettre 0F27 (munitions)
811CD chercher E803 metrre 0F27

Éric B

Alien Odyssey — PC CD-Rom

Cheats pour la version complète. Sur le menu principal, tapez "EIGHTBAL". Puis, commencez une partie. Vous pouvez choisir le niveau auquel vous voulez commencer. Vous pouvez taper les codes qui suivent pendant le jeu:

EVILTIM	Arme puissante
ARGOBLAD	Énergie infinie

Damien L.

Jagged Alliance Deadly Games — PC CD-Rom

Voici des astuces très utiles pour Deadly Games:
- Quand les portes sont fermées, inutile de chercher la clé, il suffit de tirer sur celles-ci (serrures) pour qu'elles s'ouvrent ou qu'elles se cassent.
- Engagez le mercenaire Speck dès le début. Il est le meilleur en mécanique et il est pas cher. Il réparera toutes vos armes à chaque mission.
- Il est possible de marcher très lentement en maintenant la touche Shift lors du déplacement. C'est très efficace pour s'approcher d'un ennemi et lui planter un poignard dans ledos (eh! eh! eh!). De même qu'avec la touche Alt, on peut avancer à reculons.
- Ramassez tous les objets que l'on trouve, même si l'on en a trop, pour pouvoir les revendre ensuite à Micky en fin de mission.
- Réunir les objets entre eux pour pouvoir obtenir de nouveaux gadgets (exemple: réunissez dans la main principale un slip, un verre, de l'huile et un bidon d'essence, puis vous obtiendrez un cocktail molotov).

Moussa

Gender Ender Wars — PC CD-Rom

Voici un cheat vraiment utile pour la version originale de Gender Wars:
Si jamais vous sauvez une partie en prenant comme nom "Buy a PlayStation", vous obtiendrez l'invulnérabilité et les munitions illimitées en plus.

Trixxy

Amok — PC

Quelques codes pour ce superbe jeu en 3D à taper en mode QWERTY:

CBYXYC	Phase 2.1
XABXAB	Phase 3.1
AZCBXC	Phase 3.2
YYBBCY	Phase 4.1
BAXCXX	Phase 4.2
YAYAYA	Cheat code
ZABCXY	Cheat code
BABYXX	Cheat code
ZAZACC	Montre les crédits
ZZZCYX	Choisir son niveau

Rudy

Dreamweb — PC CD-Rom

Cheat codes pour la version complète du jeu:

Appartement de Ryan	5106
Appartement de Louis	5238
Appartement d'Eden	2865
Bureau de Silverman	5222
Sécurité de Sartain 1	7833
Logon de Ryan	BLACKDRAGON
Logon de Louis	HENDRIX
Logon de Beckett	SEPTIMUS

Sur l'écran avec le logo du jeu, si vous gardez les touches "D", "R", "E", "A", "M", "W" et "B" enfoncées, vous devriez être invincible pendant la partie.

Damien L

EF2000 — PC CD-Rom

Patchs pour la version originale:
- Avec un éditeur hexadécimal, ouvrez le fichier: _EF2000.EXE. Cherchez à l'adresse: 71D54 l'octet E006, remplacez-le par 0F27 = 9999 munitions (combat direct).
- À l'adresse: 71CEA = 01, mettez 0A pour 10 missiles de chaque. Attention, ne marchez seulement qu'en mode "combat direct". Ne mettez pas trop de missiles ou de roquettes, sinon l'avion explosera où il est trop lourd.
- En 71D13, cherchez 13 et mettez 32 = 50 roquettes (combat direct).
- En 71DCE, cherchez E006 et mettez 0F27 (campagne) = 9999 munition
- En 71DBC, cherchez 13 et mettez 32 (campagne).

Éric B.

MAX — PC CD-Rom

Astuce pour MAX en version française:
Empêcher l'ordinateur de jouer pendant son tour? C'est simple! Il suffit de cliquer sur une armée avec le bouton droit pour entrer dans "écran état unité" et d'attendre qu'il ait perdu une bonne partie de son temps de jeu.

Cinoc

Syndicate Wars — PC CD-Rom

Pour les exécutants ou les disciples un peu faiblards, voilà quelques tuyaux:
- Entrez comme nom POOSLICE, vous entendrez un bruit pourri pour vous signaler que cela a marché.
Faites DECONNEXION pour charger votre sauvegarde, ou entrez un nouveau nom. Enfin, les touches suivantes seront accessibles dans le bureau:
- [les 2 points] vous rajouteront 10 000 crédits
- [l'arobace (à enrouler)] dans R&D, Equip, Cryo, vous permettra d'avoir toutes les recherches, armes et exo-squelettes possibles.
- Avec Alt-C, vous pourrez réussir la mission en cours
- Avec Shift-A, vous ressusciterez vos cyborgs passés à trépas.
Encore une chose, il semblerait que les armes soient différentes selon le langage choisi.

Sir Medvih

Pro Pinball:The Web — PC CD-Rom

Entrez "PRO" à la place de votre nom, et vous jouerez alors dans un mode plus difficile. Entrez votre nom, lorsque vous réalisez le score du jour.

Romain G.



Vous pensez multimédia, bienvenue au Club !
Club Européen du MULTIMEDIA
La solution pour acheter moins cher vos CD-ROM, CDI et Jeux pour Consoles
Plusieurs milliers de titres sur Catalogue
Orsay, la visite interactive Vers. Franç. Mac et PC
Dictionnaire Larousse Vers. Franç. Mac et PC
Creatures Vers. Franç. Mac ou PC
Alien Trilogy Vers. Franç. PC
Diablo Not. Franç. PC
Versailles, Complot à la Cour du Roi Vers. Franç. Mac ou PC
Compte pour 2 titres
Art, Passion Vers. Franç. Mac et PC
Le Louvre, Peinture et Palais Vers. Franç. Mac et PC
Angkor, Cité Royale Vers. Franç. Mac et PC
Jésus, Evangiles et Peintures Vers. Franç. Mac et PC
Atlas du Monde Vers. Franç. PC
L'Anglais Multimédia au Quotidien Vers. Franç. et PC
Le Défi de l'Univers Vers. Franç. Mac et PC
Les Explorateurs du Nouveau Monde Vers. Franç. Mac et PC
Les Glénans Vers. Franç. Mac et PC
101 Exercices pour découvrir le Monde Vers. Franç. Mac et PC
Le Gros Crabe et ses amis Vers. Franç. Mac et PC
Spiderman Vers. Franç. PC
Trois Ballons Vers. Franç. Mac et PC
MDK Not. Franç. PC
OFFRE EXCEPTIONNELLE
Jusqu'à 3 CD-ROM au choix 99 F TTC Chacun + frais d'envoi
Au lieu de 289 F*
+ 1er Cadeau 30 Jours d'Abonnement Gratuit à Internet, connection illimitée
+ 2e Cadeau Votre Range CD-ROM
+ 3e Cadeau Un cadeau surprise
Si vous répondez dans les 8 jours.
Offre valable jusqu'au 30/06/97
(*) Prix catalogue moyen des CD-ROM présentés
Warcraft 2 Not. Franç. Mac ou PC
Grand Prix 2 Vers. Franç. PC
Destruction Derby 2 Vers. Franç. PC
Le Cauchemar de PPD Vers. Franç. PC
Les Guignols de l'info, le jeu Vers. Franç. PC
Metal Rage Vers. Franç. PC
Prisoner of Ice Vers. Franç. PC
Les Chevaliers de Baphomet Vers. Franç. Mac et PC
Rebel Assault 2 Vers. Franç. Mac et PC
Time Gate, le Secret des Templiers Vers. Franç. PC
Tom Raider Vers. Franç. PC
Auto CD Vers. Franç. Mac ou PC
Casino 3D Vers. Franç. PC
Jouez au Loto et au Keno Vers. Franç. PC
Votre Avenir avec le Tarot Vers. Franç. PC
Maison 3D Vers. Franç. PC
Kai's Power Goo Vers. Franç. Mac et PC
Nettoyeur 95 Vers. Franç. PC
Méga Clip. 15000 Cliparts Vers. Franç. Mac et PC
Le Pornographe, Partouses à Gogo Vers. Franç. PC
X-Mania Spécial S Vers. Franç. PC
X-Mania Spécial 40 ans et plus Vers. Franç. PC
X-Mania Spécial P. Vers. Franç. PC
X Mania Spécial Hard Extrême Vers. Franç. PC
Plusieurs Milliers de titres sur catalogue
Art & Musique
Culture
Education
Eveil
Jeux
Loisirs
Profes-sionnel
Science & Nature
Adultes
Pour en savoir plus sur le Club :
3615 CECD 2,23 F/mn
08 36 67 05 05 1,49 F/mn
Le Club sur internet http://www.cdclub.com
Profitez de cette offre et bénéficiez de tous les privilèges du Club Européen du Multimédia
Aucun droit d'entrée, ni cotisation annuelle.
Un Catalogue CD-ROM Magazine Gratuit chaque trimestre : des titres, des infos, des nouveautés, des démonstrations...
Des CD-ROM Gratuits, en accumulant des points cadeau !
Un choix exceptionnel constamment réactualisé : plusieurs milliers de titres présentés dans notre catalogue.
Toute la production multimédia française + tous les "Best Sellers" américains !
Une garantie d'économie : chaque CD-ROM acheté au "Prix Club Euro" (déjà -10 % sur le prix public), donne droit à une réduction supplémentaire de -10 % sur un second CD-ROM.
Une livraison encore plus rapide en commandant par téléphone, par Internet ou par Minitel 24 h / 24 h, 7 jours sur 7.
En échange de tous ces privilèges, vous avez juste à acheter 3 CD-ROM au prix Club par an, pendant 2 ans, même les moins chers.
BON D'ESSAI GRATUIT
JK0497
A Retourner dès aujourd'hui à : CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA, BP 10, 59561 La Madeleine Cedex
Envoyez-moi le(les) CD-ROM dont j'ai noté le(les) numéro(s) ci-contre, ainsi que mes 3 cadeaux gratuits. Si dans les 10 jours, je ne suis pas entièrement satisfait, je vous le(les) retourne et serai intégralement remboursé (hors frais de port). Si je décide de le(les) garder, je deviendrai membre du Club Européen du Multimédia sans droit d'entrée ni cotisation annuelle. Je recevrai par la suite ma carte d'adhérent et mon premier Catalogue CD-ROM Magazine. Je m'engage à acheter seulement 3 CD-ROM au moins par an, pendant deux ans. Chaque trimestre, il me sera présenté la sélection du Club. Si je désire recevoir cette sélection, je n'aurai rien à faire : elle me parviendra automatiquement. Si je désire un autre CD-ROM ou pas de CD-ROM du tout, je vous retournerai la carte-réponse jointe à mon CD-ROM Catalogue Magazine, avant la date limite indiquée. Je bénéficierai de tous les privilèges du Club pendant 2 ans minimum. Ensuite mon adhésion sera renouvelée d'année en année par tacite reconduction. Et si je souhaite quitter le Club, je vous préviendrai par simple lettre et mon adhésion sera résiliée immédiatement.
☐ Je choisis 1 CD-ROM (hors compte double), je joins mon réglement de 128,90 F (99 F + 29,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 2 CD-ROM (ou 1 CD-ROM compte double), je joins mon réglement de 227,90 F (198 F + 29,90 F de frais d'envoi)
☐ Je choisis 3 CD-ROM (ou 1 CD-ROM + 1 CD-ROM compte double), je joins mon réglement de 326,90 F (297 F + 29,90 F de frais d'envoi)
5SQ
Supplément de frais de port : Belgique, Suisse et Luxembourg : 35 F. - Dom Tom : 60 F. - Autres pays : nous consulter.
☐ Je désire être livré en express, j'ajoute 20 F.
Je règle par : ☐ Chèque* ☐ Mandat-Lettre* (*) Libellés à l'ordre du Club Européen du Multimédia
☐ CB N° Expire le
☐ Avec ma Carte "4 Étoiles" N°
(MAJUSCULES SVP) ☐ M. ☐ Mme. ☐ Mlle.
Nom Prénom
Né(e) le Tél
Adresse
Code Postal Ville
JE NE SUIS PAS DÉJÀ ADHÉRENT AU CLUB EUROPEEN DU MULTIMEDIA NI AU CLUB EUROPÉEN DU CD-ROM
Date
Signature obligatoire
Pour les mineurs, celle des parents ou tuteur.
Conformément à la loi Informatique et Liberté, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification vous concernant. Par notre intermédiaire, vous pouvez être amenés à recevoir d'autres propositions d'autres sociétés. Si vous ne le souhaitez pas, il vous suffit de nous écrire à l'adresse sus-mentionnée.
Voici le(les) CD-ROM que je choisis :
1er N° 2e N° 3e N°
Attention : Certains titres comptent double
Je possède un ☐ Mac ☐ PC
Je possède un modem : ☐ Oui ☐ Non
1er Cadeau : 30 jours d'abonnement Gratuit à Internet, (connection illimitée)
2e Cadeau : Un Range CD-ROM
3e Cadeau : Un Cadeau surprise si je réponds sous 8 jours
Nous n'acceptons qu'une seule adhésion par foyer. Nous ne pouvons pas accepter de commande sans règlement ni signature. Le Club Européen du Multimédia se réserve le droit de refuser tout bulletin incomplet ou raturé. Cette offre est valable uniquement par correspondance dans la limite des stocks disponibles, jusqu'au 30/06/97.
COGEDAC - RCS Roubaix Tourcoing - B 309 495 299 - 4, place de la République - 59170 CROIX - Tél : 08.36.67.05.05

Jeux Crack!

REPONSE MICRO

Vous en avez marre de votre PC? Ça y est, c'est la haine? On vous comprend. Toutes ces fonctions qui portent des noms barbares et ne fonctionnent pas, ces comptabilités qui ne supportent rien, les images qui tremblent à chaque accès... Non, ne le jetez pas tout de suite, envoyez vos questions à : Joystick, Réponses Micro, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

QU'EST-CE QU'UN CACHE "WRITE BACK"?

Rappelons très schématiquement le principe du cache-mémoire: Comme on considère que le processeur a de fortes chances de réutiliser souvent les mêmes données ou morceaux de programmes, on les copie dans la mémoire cache. À chaque fois que le processeur va lire des données en mémoire centrale, il consulte d'abord le cache, pour voir si on ne les aurait pas déjà. Si c'est le cas, on gagne du temps, car la mémoire cache (mémoire statique SRAM) est plus rapide d'accès que la mémoire centrale (mémoire dynamique DRAM). Si ce n'est pas le cas, on charge le microprocesseur et le cache avec les données demandées. Le recours à ce système de cache permet de compenser partiellement la différence de vitesse entre processeur et mémoire principale. Bien entendu, ce qui est valable pour la lecture des données l'est également pour l'écriture des données.

Le "write back" (ou WB, parfois appelé "copy back") est un mode de fonctionnement spécial de la mémoire cache. Ce mode peut aussi bien s'appliquer à la mémoire cache intégrée au microprocesseur, qu'à la mémoire cache statique intégrée à la carte mère. Il est un peu plus rapide que le classique "write through". Lors d'une écriture, dans le mode "write through", les données sont inscrites à la fois dans le cache et en mémoire vive (DRAM). Le mode "write back" essaye au contraire de limiter le nombre d'écritures en mémoire vive en recopiant les modifications survenues dans le cache, et beaucoup plus rarement dans la mémoire principale. Comme on effectue moins d'écritures dans la mémoire centrale (plus lente), le processeur peut traiter les données plus rapidement.Ce procédé est très efficace, s'il est applicable au cache processeur (niveau 1) avec une carte mère dépourvue de cache mémoire (niveau 2). En revanche, si votre carte dispose déjà de 256 ou 512 Ko de cache niveau 2, l'amélioration reste marginale. En effet, le cache processeur est de 10 à 15 fois plus rapide que la mémoire principale. En revanche, entre le cache interne processeur et le cache mémoire de niveau 2, il n'y a plus qu'un rapport compris entre 2 et 5. On peut noter que le gain en performance du "write back" s'effectue un peu aux dépens de la sécurité des données, puisque les modifications de données ne sont pas systématiquement recopiées dans la mémoire principale.

QUEL FUT LE PREMIER MICROPROCESSEUR?

On doit à Intel le premier microprocesseur jamais construit. L'Intel i4004 est apparu en 1970. C'était une puce 16 broches disposant d'un bus de données 4 bits et d'un bus adresses 12 bits intégrant 2 250 transistors. Elle fonctionnait à une fréquence d'horloge de 200 ou 300 KHz. Cette puce fut employée dans les premières calculatrices électroniques de l'époque. Les premiers micro-ordinateurs, qui ne sont apparus que vers le milieu des années 70, utilisaient des processeurs 8 bits comme les Intel 8080, Motorola 6800, Zilog Z80 ou Rockwell 6502.

JEUX ET ANIMATIONS BROUILLÉS

Si vous constatez que les animations graphiques sont brouillées, comme parasitées juste après un accès disque dur ou lecteur CD-Rom, cela peut être lié à une mauvaise lecture. De tels problèmes surviennent d'autant plus facilement, que votre disque dur travaille à la limite de ses capacités en termes de vitesse ou que votre contrôleur de disque nécessite un driver spécifique dont vous ne disposez pas. Pour pallier ce genre de soucis, essayez de ralentir la vitesse d'accès au disque dur, en modifiant par exemple le mode PIO au SETUP du PC (passez de 4 à 3, de 3 à 2...) ou en paramétrant le driver de disque dur, si vous en utilisez un. En ce qui concerne le CD-Rom, le problème peut provenir d'un lecteur trop lent (X1, X2,). Dans ce cas, on améliore généralement la situation en allouant plus de mémoire au cache du driver CD-Rom.

AMD ENHANCED DX4 120 INCOMPATIBLE 486?

Pour exploiter ce type de microprocesseur, votre carte mère doit disposer d'un réglage de fréquence d'horloge à 40 MHz et d'une position "multiplicateur X3". Une carte mère initialement prévue pour ce modèle est tout de même préférable, car elle tirera pleinement parti de ce processeur qui, bien que compatible avec le DX4 100 Intel au niveau du brochage, dispose d'une architecture interne assez différente.

En effet, l'AMD n'a que 8 Ko de mémoire cache interne au processeur (cache de niveau 1) contre 16 Ko pour le DX4 100 Intel. En revanche, le DX4 120 dispose d'un jeu d'instructions beaucoup plus efficace et son cache peut fonctionner en mode "write back" (hélas, assez rarement supporté par les BIOS des cartes mères), alors que la version Intel ne dispose que de l'option "write through". Une carte mère 486 plus classique peut également accepter la puce AMD, même si ce n'est pas indiqué dans la documentation, dès l'instant où vous pouvez la configurer en mode Intel P24D (théoriquement, le modèle AMD 5X86-133 est également compatible P24D). Au besoin, on peut faire l'essai en mode Intel DX4 SL (avec une fréquence bus de 40 MHz, bien entendu). Mais dans ce dernier cas, il existe un risque important pour que le lecteur de disquettes ne fonctionne pas correctement. Si la machine plante, essayez de désactiver l'option "burst write" dans le SETUP. Au niveau de la puissance, l'AMD E DX4 120 est à peu près équivalent au P54C-75 (processeur Pentium 75 de base). Il donne un indice 259 avec Norton Sysinfo 8.

COMMENT ET QUAND DÉFRAGMENTER UN DD?

Avant de défragmenter un disque dur, il est bon de savoir de quoi il retourne exactement. La fragmentation est directement liée à la manière dont DOS stocke les fichiers sur disque. Comme vous le savez peut-être, une unité disque est organisée en groupes de secteurs appelés "clusters", lors du formatage (cf. Joy n° 76). Quand un fichier est sauvé sur le disque, on utilise des tables d'information spéciales pour décrire le type de fichier, son nom, sa taille, etc. La FAT (File Allocation Table) est l'une de ces tables spéciales (située en piste 0, juste après le secteur de boot) où l'on marque l'emplacement de chaque secteur constituant un fichier stocké sur disque. Le travail de la FAT est de répertorier les divers clusters constituant un fichier. L'ordinateur utilise le répertoire racine (une autre table qui définit la structure du disque avec ses répertoires, noms de fichier, l'emplacement du premier cluster commençant les fichiers, etc.) et la FAT pour manipuler les fichiers. Si jamais on doit charger un fichier s'étendant sur plusieurs "clusters", pas de problème... car chacun de ces clusters donne, dans la FAT, la position du cluster suivant correspondant au fichier. Grâce à la FAT et au répertoire racine, on est donc capable de manipuler un fichier, quelle que soit sa position ou sa taille sur le disque.

Si l'on ne fait qu'écrire des données sur disque, DOS va bien sagement remplir progressivement l'espace disque en plaçant les fichiers, les uns après les autres. Tout le problème vient de l'effacement ! Si jamais vous effacez un programme quelconque, DOS ne s'amuse pas à détruire physiquement les données, ni à réorganiser la place des données restantes sur disque. Il se contente d'aller marquer les clusters correspondant au fichier effacé comme libres dans le répertoire racine et la FAT. Ce qui explique pourquoi effacer un fichier (même très gros) est beaucoup plus rapide que de le copier sur disque dur. En fait, le fichier effacé est toujours présent sur le disque dur à ce stade! C'est d'ailleurs ce principe qui permet, avec l'aide d'utilitaires comme PC Tools ou Undelete, de récupérer un fichier effacé par erreur. La fragmentation prend toute son importance lorsque l'on copie de nouvelles données dans la partition où l'on vient d'effacer un fichier. En effet, DOS utilise les clusters précédemment marqués comme à effacer en priorité, en inscrivant le nouveau fichier par-dessus l'ancien (ce qui rend alors la récupération du fichier effacé impossible).

L'ennui, c'est que la taille du nouveau fichier ne correspond jamais à celle du fichier écrasé. Si le petit nouveau est plus grand, DOS, qui se moque bien de la position des clusters composant un fichier, récupère de la place dans le prochain bloc libre. Donc, à force de copier et effacer des fichiers sur un disque dur, les divers clusters constitutifs d'un fichier finissent par ne plus être contigus, mais sont de plus en plus mélangés. Or faire se déplacer à droite et à gauche les têtes prend beaucoup plus de temps que de lire le même fichier dont tous les blocs constituants sont gentiment alignés comme les wagons d'un train. En général, quand vous notez que votre disque dur commence à "ramer" sérieusement, c'est qu'il est truffé d'un bon nombre de discontinuités de ce genre. Bref, même si au niveau logique des tables et FAT, tout est super bien rangé, ça peut être un foutoir pas possible sur la surface magnétique.

C'est là que l'utilisation d'un "défragmenteur" (le Speed Disk des Norton Utilities ou le Defrag du DOS) s'impose pour remettre un peu d'ordre. Ces utilitaires sont capables de déplacer les divers bouts de fichiers pour les rassembler physiquement, programme par programme, fichier par fichier. Ce processus mettant en jeu beaucoup d'opérations (lectures, écritures, effacements), cela peut s'avérer long (plusieurs dizaines de minutes). De plus, il est délicat, puisqu'il revient à réorganiser entièrement l'ensemble des données d'une partition. C'est pour cela que même si les "défragmenteurs" sont très fiables, il faut savoir en user avec modération et ne défragmenter que quand la baisse des performances du disque dur devient sensible. Notez que les utilisateurs de compresseurs de disque (Doublespace, Stacker, etc.) doivent se méfier de ce type de manipulations et utiliser des utilitaires de défragmentation spécialement conçus, sans quoi ils courent le risque de mélanger encore plus leurs données !

JEUX EN NULL MODEM

Qu'est ce qu'une liaison null modem? Il s'agit d'une liaison série. On parle de liaison série lorsque les données transmises sont décomposées en leurs unités de base (le bit), puis envoyées à la file, les unes après les autres, par un seul fil. Comme pour une communication full duplex, chaque ordinateur doit parler à l'autre en même temps qu'il l'écoute ; la liaison null modem la plus simple comportera trois fils : un fil reliant la sortie "émission données" ordinateur 1 à l'entrée "réception données" ordinateur 2, un fil reliant "réception données" 1 à "émission données" 2, et enfin un fil de masse. Tout cela étant un peu rudimentaire, les câbles null modem comportent plusieurs autres fils qui ne transmettent pas de données, mais des signaux de contrôle pour synchroniser les deux machines. Un câble série doit toujours être utilisé entre deux ports COM.

Le port COM1 est presque systématiquement occupé par la souris, les jeux s'attendant d'ailleurs à l'y trouver. On utilise normalement COM2 pour la liaison (ou COM3 et même COM4 si votre ordinateur en dispose), mais certainement pas LPT1, qui est un port parallèle employé principalement par la connexion d'une imprimante. La confusion possible entre ces deux sortes de ports vient des prises utilisées. Toutes deux de style Sub-D 25 broches. Pour les distinguer, retenez que le connecteur d'un port série à l'arrière du PC est de type "prise à broches apparentes", alors que le port parallèle d'un PC est genre "prise à trous". De même, il faut savoir qu'un port série peut utiliser indifféremment une prise Sub-D 9 contacts (souris), comme une 25 broches (on trouve facilement des convertisseurs 25/9 broches).

Une fois les deux ports série reliés par le câble, il faut lancer de chaque côté le programme, choisir l'option "null modem" ou "serial game", puis configurer les paramètres de la même manière sur les deux postes. Selon les cas, le nombre de paramètres peut être très différent. Certains logiciels configurent tout eux-mêmes, laissant juste le choix de la vitesse, d'autres nécessitent la saisie de nombreuses données (parité, bits d'arrêt, type de contrôle, etc.). Il faut aussi parfois saisir manuellement l'interruption et l'adresse des ports employés. Si c'est le cas, utilisez MSD ou un équivalent pour diagnostiquer l'état des ports série (configs standard : COM1 IRQ4 adr : 3F8 ; COM2 IRQ3 adr: 2F8 ; COM3 IRQ4 adr: 3E8 ; COM4 IRQ3 adr: 2E8). Lors des premières tentatives, faites des essais à vitesse lente (4800 ou 9600 bauds), vous aurez tout le temps d'augmenter la vitesse par la suite. Avec des PC récents équipés de ports série rapides et reliés par un câble court (quelques mètres), on peut monter à la vitesse maximum (115 200 bauds) si elle est autorisée. Lors d'une partie en null modem, le schéma classique est que l'un des ordinateurs fonctionne en mode "maître", alors que l'autre est "esclave". Le maître est celui qui détermine le type de jeu choisi, la difficulté, etc. La machine esclave ne dispose pas de ses options. Cet état est souvent déterminé automatiquement, en prenant comme "maître" le premier ordinateur à démarrer le jeu ou l'ordinateur abritant le CD-Rom original ; mais il peut être nécessaire de choisir l'état manuellement. Si vous rencontrez des problèmes, vérifiez que vous utilisez un câble série null modem "croisé" et non pas un câble "droit" prévu pour une liaison port série modem.

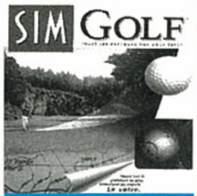

VOLANT + PÉDALIER 469 F



ALFATWIN 126 F


CH FORCE FX 1349 F


X-WING VS TIE-FIGHTER TEL



SIM GOLF VF 269 F

SHOOT SYSTEM

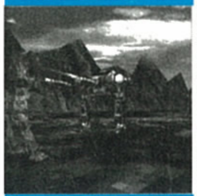
DIVISION FRANCE - GROUPE ASCENSION

Tél 05 61 32 76 76

Lundi au Vendredi 9h-19h

Samedi 9h-12h / 14h-19h

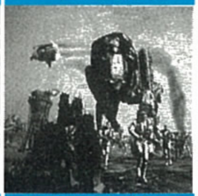
50 AVENUE ARISTIDE BRIAND
31400 TOULOUSE


G-NOME VO 249 F


AIR WARRIORS 2 VO 249 F



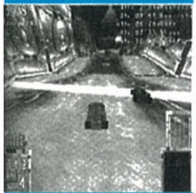
LA CITÉ DES ENFANTS PERDUS VF 319 F

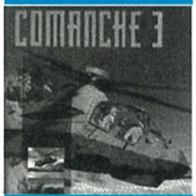

DOMINION VF 329 F



SIM ISLE VF 279 F

Envois en Colissimo recommandés ou en Transporteur privé livraison en 24/48 h.


POD VF 335 F



COMANCHE 3 NF 335 F



SCORCHER VO 249 F



MDK VF 299 F



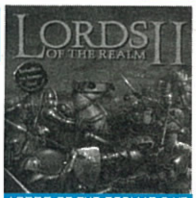
MAGIC THE GATHERING BATTLEMAGE VO 249 F



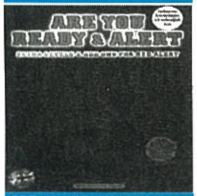
WAR WIND VO 249 F



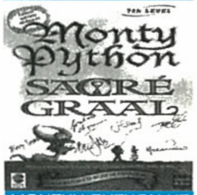
MOUTH DELIGHT 99 F



LORDS OF THE REALMS 2 VF 319 F



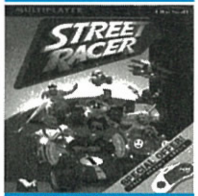
ARE YOU READY AND ALERT 159 F



MONTHY PYTHON VF 295 F



SKYNET VF 219 F



STREET RACER + PADDLE 249 F



JETFIGHTER III VF 339 F

JEUX PC CD-ROM NEUFS

ABSOLUTE ZERO....275 F
ACCROSS THE RHINE....265 F
ADIDAS POWER SOCCER VF.325 F
AFTER LIFE VF....325 F
AH 64D LONGBOW VF....335 F
AH 64D DATA DISK VF....199 F
AIR WARRIORS 2 VO....249 F
ALBION VF....329 F
ALIEN TRILOGY VO....249 F
AMOK VF....295 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY NF....285 F
ARCHIMEDEAN DYNASTY VO.249 F
AREA 51 VF....295 F
ARE YOU READY AND ALERT..159 F
ASCENDENCY VF....315 F
ASSAULT RIGS....285 F
ATF....329 F
AZRAEL'S TEARS....329 F
BAD MOJO....295 F
BATTLE GROUND ARDENNES VF....335 F
BEDLAM VF....265 F
BERMUDA SYNDROME VF....279 F
BLAM MACHINE HEAD VF....315 F
BLOOD AND MAGIC VF....295 F
CAESAR 2 VF....279 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET VF..285 F
CHRONICLE OF THE SWORD VF....295 F
CHRONOMASTER VF....255 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS VF....325 F
CIVIL WAR General VF....339 F
CIVILIZATION 2 VF....309 F
CIVILIZATION 2 Data Disk VF.159 F
CLANDESTINY VF....285 F
CLUEDO VF....295 F
COMMANCHE 3 NF....335 F
C&C ALERTE ROUGE NF....249 F
C&C ALERTE ROUGE VF....299 F
C&C OPERATION SURVIE VF.145 F
C&C OPERATION TAIGA....TEL
CONQUEROR VF....275 F
CONQUEST EARTH....325 F
CONQUEST OF NEW WORLD DELUXE VF....199 F
CYBERIA 2 VF....305 F
CYBERSTORM VF....325 F
DAGGERFALL NF....329 F
DAGGERFALL VO....249 F
DAYTONA U S.A. NF....299 F
DEADLINE VF....329 F
DEATH RALLY NF....149 F
DESCENT 2 VF....329 F
DESTRUCTION DERBY 2 NF...289 F
DIABLO NF....319 F
DIABLO VO....249 F
DIE HARD TRILOGY VF....315 F
DIE HARD TRILOGY VO....249 F
DISCWORLD 2 VF....289 F
DOMINION....329 F
DOWN IN THE DUMPS VF....275 F
DUKE NUKEM 3D VF....199 F
DUKE NUKEM 3D V0....149 F
DUKE NUKEM 3D Plutonium...159 F
DUKE 3D + PLUTONIUM....339 F
EARTH SIEGE 2 VF....289 F
EARTHWORM JIM 1 + 2....279 F
ENTRAINEUR VF....275 F
ENTRAINEUR DATA DISK....165 F
ERADICATOR VF....219 F
EURO SOCCER 96 VF....299 F
FI GRAND PRIX 2 NF....249 F
FI GRAND PRIX 2 VF....329 F
F22 LIGHTNING 2 VO....249 F
F22 LIGHTNING 2 NF....335 F
FABLES VF....299 F
FANTASY GENERAL VF....319 F
FIFA SOCCER 97 VF....299 F
FLYING CORPS VF....325 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF....345 F
G-NOME VO....249 F
GRAND PRIX MANAGER 2 VF....279 F
GUIGNOLS 2 : CAUCHEMARD....359 F
HARDLINE VF....279 F
HARVESTER VF....305 F
HERETIC SHADOW NF....269 F
HEROES MIGHT & MAGIC 2 NF..315 F
HEROES MIGHT & MAGIC 2 VO..249 F
HEXEN DEATHKING NF....179 F
HIND VF....329 F
HYPERBLADE VO dispo....249 F
I HAVE NO MOUTH VF....335 F
INDY CAR RACING 2 NF....239 F
ISHAR TRILOGY VF....199 F
JETFIGHTER III VF....339 F
JOHN MADDEN 97 NF....299 F
KICK OFF 96....315 F
KING QUEST COLLECTION NF....229 F
K.K.N.D. NF....239 F
LANDS OF LORE 2....295 F
LEISURE SUIT LARRY 7 VF....315 F
LIGHTHOUSE VO....249 F
LINKS LS....365 F
LORDS OF THE REALMS 2 VF....319 F
MAGIC THE GATHERING VF..319 F
MAGIC THE GATHERING VO.249 F
MANIC KARTS....165 F
MASTER OF ORION 2 V0....249 F
M.A.X. VF....295 F
MDK....299 F
MECHWARRIOR 2 : Mercenaries VO249 F
MECHWARRIOR 2 : Mercenaries VF....329 F
MEGARACE 2 VF....325 F
MIGHT AND MAGIC TRILOGY....285 F
MONOPOLY VF....259 F
MONTHY PYTHON VF....295 F
MOTO RACER....TEL
MYST VF....345 F
NASCAR RACINC 2 VF....269 F
NASCAR RACINC 2 VO....219 F
NBA LIVE 97 VF....319 F
NEED FOR SPEED SE NF....329 F
NEED FOR SPEED 2....TEL
NHL HOCKEY 97 VO....249 F
NORMALITY VF....315 F
OLYMPIC GAMES VF....279 F
OLYMPIC SOCCER VF....289 F
ORION BURGER VF....289 F
OTHELLO VF....145 F
PANDORA DIRECTIVE VF....349 F
PANZER GENERAL....339 F
PAWS....249 F
PERFECT WEAPON....TEL
PGA EUROPEAN TOUR....329 F
PGA TOUR GOLF 96 NF....335 F
PHANTASMAGORIA 2 VF....319 F
PLAYER MANAGER 2 VF....109 F
POD VF....335 F
POLICE QUEST SWAT VF....319 F
POWER FI NF....269 F
POWERCHESS VF....279 F
PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF..299 F
PRO PINBALL : THE WEB NF..279 F
PSYCHIC DETECTIVE VF....329 F
QUAKE NF....329 F
QUAKE MISSION DISK 1....169 F
QUAKE MISSION DISK 2....169 F
RALLY CHAMPIONSHIP VF... 295 F
RAMA VF....299 F
RAYMAN VF....265 F
REALMS OF THE HAUNTING VF....319 F
ROAD RASH VF Win 95....229 F
SCORCHER VO....249 F
SCORCHER VF....299 F
SCRABBLE VF....339 F
SCREAMER 2 VO....199 F
SCREAMER 2 VF....239 F
SEGA RALLY WIN95 NF....295 F
SETTLERS 2 VF....329 F
SHATTERED STEEL VF....279 F
SHELLSHOCK VF....289 F
SHERLOCK HOLMES 2 VF....319 F
SILENT HUNTER VF....325 F
SILENT THUNDER VF....289 F
SIM COPTER VF....279 F
SIM ISLE VF....279 F
SIM GOLF VF....269 F
SKYNET NF....219 F
SPACE HULK 2 Win 95 NF....295 F
SPEED RAGE NF....275 F
SPYCRAFT VF....319 F
STARCRAFT....TEL
STAR FIGHTER 3000....275 F
STARTREK : STARFLEET AC....TEL
STEEL PANTHERS 2 NF....329 F
STREET RACER + PADDLE....249 F
SUKHOI VF....275 F
SYNDICATE WARS VF....289 F
TALE OF ATLANTIS....TEL
TEAM FI VF....279 F
TERMINATOR FUTURSHOCK.299 F
TEST DRIVE OFF ROAD....TEL
THEME HOSPITAL....335 F
THIS MEAN WAR VF....305 F
TIME COMMANDO VO.... 249 F
TIME COMMANDO VF....295 F
TOMB RAIDER VO....249 F
TOMB RAIDER VF....299 F
TOONSTRUCK VF....299 F
TOTALMANIA VF....285 F
TOUCHE-COULE VF....295 F
US NAVY FIGHTER 97 VF....319 F
VERSAILLES VF....339 F
VIRTUA COP NF....319 F
VIRTUA FICHTER VO....249 F
VODOOLUNGE NF....255 F
WAGES OF WAR VO....249 F
WARCRAFT 2 VO....249 F
WARCRAFT 2 DATA DISK VF..159 F
WARCRAFT 2 DATA DISK VO.159 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF....319 F
WARWIND VO....249 F
WESTWOOD ANTHOLOGY VF....329 F
WING COMMANDER IV VF....319 F
WIZARDRY NEMESIS NF....329 F
WORLD RALLY FEVER VF....279 F
WORMS VF....259 F
X-WING VS TIE-FIGHTER....TEL
YAHTZEE VF....145 F
YODA STORIES....99 F
Z VO....199 F
Z VF....319 F
ZIDANE FOOTBALL VF....329 F
ZORK NEMESIS VF....325 F

VF : VERSION FRANCAISE
NF : NOTICE EN FRANCAIS
VO : VERSION ORIGINALE

CD CHARME

FILMS NON INTERACTIF À 99 FRS
THE PLATINUM GIRLS - SPÉCIAL BLONDES
BACKSIDE EXPERIENCE - SPÉCIAL SODOMIE
THE MOUTH DELIGHT - SPÉCIAL FELLATION
VICE GROUPE - SPÉCIAL GANG BANG
PLEASURE DOUBLE - SPÉCIAL D. PENETRA.
LESBIAN STORY - SPÉCIAL LESBIENNE
BLACK HOOKERS - SPÉCIAL FILLES BLACKS
BEAUTIFUL SLUTS - SPÉCIAL TOP MODELES
ASIAN DESIRE - SPÉCIAL THAILANDE

FILMS INTERACTIFS

ANAL PUZZLES	239 FRS
CLUBSEX PARTNERS	199 FRS
FRANKENSEX	159 FRS
MAGAZINE X	
PLEASURE CD N° 1, 2 OU 3	189 FRS
MANGAS	
NIPPON OBSESSIONS 1	169 F
NIPPON OBSESSIONS 2	199 F
CD-PHOTOS	
CD PHOTO HARD	89 F

MATÉRIEL

MATROX MYSTIQUE 2 MO OEM....**840 F**
MATROX MYSTIQUE 4 MO OEM....**1140 F**
DIAMOND MONSTER 3D 4 MO (3DFX).**1690 F**
DIAMOND MONSTER 3D + JEUX 4 MO (3DFX).**1890 F**
CD ROM X6 SANYO **580 F** / CD ROM X8 **790 F**
CD ROM X12 **1049 F**
CARTE SOUND BLASTER 32 PNP....**650 F**
CARTE SOUND BLASTER AWE 64 PNP....**1099 F**
HP 300 W 3D SOUND TRUST....**299 F**
CARTE ETHERNET BNC + RJ45 PNP PCI....**250 F**
CARTE ETHERNET BNC + RJ45 PNP ISA....**190 F**
LUNETTES VIRTUELLES 3D....750 F
GARANTIE 1 AN PIÈCE

CULTUREL

LE LOUVRE....319 F
PACK LE LOUVRE + ORSAY....535 F
DICTIONNAIRE ENCYCLOPÉDIQUE HACHETTE MULTIMEDIA 97....479 F
ATLAS HACHETTE MULTIMEDIA ENCYCLOPÉDIE....359 F
DICTIONNAIRE BILINGUE HACHETTE OXFORD...359 F
VIN DE FRANCE ENCYCLOPÉDIE HACHETTE 97..355 F
GUIDE BLEU : CHATEAUX DE LA LOIRE....365 F
NATURE INTERACTIVE ENCYCLOPÉDIE....229 F
MON DICO-DOC LES ANIMAUX ENCYCLOPÉDIE.319 F
SPOT : POINT DE TERRE ENCYCLOPÉDIE....189 F
LE GUIDE DE L'HOMÉOPATHIE....275 F
L'ART DU XX[EME] SIÈCLE....359 F

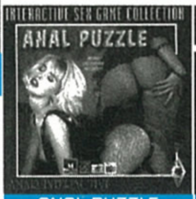
ACCESSOIRES

PROMO VOLANT + PÉDALIER MAD CATZ....469 F
DOUBLEUR ALFATWIN....126 F
PADDLE 6 BOUTONS SPRINTPAD....119 F
JOYSTICK ALFACOBRA ANALOGIQUE 2 BOUTONS + AUTOFIRE....99 F
CH FLIGHT STICK 2 BTS + GAZ....295 F
CH F16 FLIGHTSTICK 4 BTS + GAZ....370 F
CH F16 COMBATSTICK 6 BTS + GAZ....540 F
CH F16 FIGHTER STICK 8 BTS + GAZ....790 F
CH THROTTLE....690 F
CH THROTTLE PRO....920 F
CH VIRTUAL PILOT....490 F
CH VIRTUAL PILOT PRO....790 F
CH PEDALS....490 F
CH PEDALS PRO....790 F

JEUX D'OCCASIONS EN DÉPÔT VENTE + DE 100 TITRES EN MAGASIN
NOUS, NOUS NE RACHETONS PAS VOS ANCIENS JEUX À BAS PRIX POUR LES REVENDRE AVEC PEU DE DIFFÉRENCE PAR RAPPORT AUX JEUX NEUFS.

VOUS AVEZ DES JEUX À VENDRE :
2 MÉTHODES :
1 - VOUS NOUS LES APPORTEZ OU ENVOYEZ
2 - NOUS FIXONS LES PRIX ENSEMBLE (plafond maximum - 20% du prix neuf)
3 - NOUS NOUS OCCUPONS DE LES VENDRE
4 - NOUS VOUS APPELONS POUR VOUS ANNONCER LA VENTE
5 - SOIT :
- NOUS PRENONS UNE COMMISSION DE 10 % ET NOUS VOUS DONNONS UN BON D'AVOIR SUR NOS JEUX ET NOS ACCESSOIRES
OU
- NOUS PRENONS UNE COMMISSION DE 20 % ET NOUS VOUS DONNONS LA SOMME COMPTANT.

COMMANDER PAR
TÉL : 05 61 32 76 76
FAX : 05 61 32 76 00
PAR COURRIER



ANAL PUZZLE 239 F



NIPPON OBSESSIONS N°2 199 F



PLEASURE CD 1, 2 OU 3 189 F

Photos non contractuelles - Les prix sont modifiables sans préavis dans la limite des stocks disponibles et sous réserves d'erreurs typographiques. Prix valable du 25/02/97 au 1/04/97

Bon de commande à expédier ou faxer à SHOOT SYSTEM
50 av. Aristide Briand 31400 Toulouse
Tél. : 05 61 32 76 76 fax : 05 61 32 76 00

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....

DÉSIGNATION	QUANTITÉ	PRIX
PORT = 32 FRS	TOTAL + PORT	

CB N° .... DATE EXP __/__ (OBLIGATOIRE)

Paiement par chèque à l'ordre de "SHOOT SYSTEM", CCP, mandat, CB.
Signature :

Jeux Crack!

EN DÉTRESSE

Poser des questions, répondre à des questions... Oh la la, y a un piège, là ! Etre ou ne pas être secouru ? Tout est dans : Joystick, En Détresse, 6 bis rue Fournier, 92588 Clichy Cedex.

Questions ?

SPACE QUEST 6 (PC-CD)

Si Arnaud (7902) ou quelqu'un d'autre pouvait me donner la soluce de Space Quest 6, PC CD... car je suis bloqué. Je me trouve dans le corps de Stellar, dans une pièce où se trouvent des sortes de champignons ; la photo de cet écran est au dos de la boîte du jeu. J'ai, dans l'inventaire, le CD, l'ongle, le trombone, le plombage, la bouteille de morphine, le datacorder, le casque, la planche en bois, la clé du vaisseau, le poisson, les calculs biliaires. Merci d'avance pour votre aide.

Réf.: N°8101, COD

MW2 MERCENARIES (PC-CD)

Help! Je bute complètement sur certaines missions! Quelqu'un pourrait-il m'enrichir de quelques conseils judicieux, pour réussir la mission des combats de gladiateurs sur Solaris ? Autre sujet d'énervement, je n'arrive pas à faire fonctionner correctement le support aérien. C'est trop c..., j'ai bien l'impression qu'il est vital dans la mission sur l'iceberg spatial à défendre, que je rate donc piteusement à chaque fois. Dans cette même mission, que se passe-t-il avec mes compagnons? Ils disparaissent de mon radar et n'attaquent pas leurs cibles, alors qu'ils répondent par radio. Que faire?

Réf.: N°8102, Mighty Kat

SHIVERS, KYRANDIA 3 (PC-CD)

Dans Shivers, à l'énigme de l'orgue, j'ai besoin d'aide pour reproduire le chant des sirènes sur l'orgue. À l'énigme du solitaire, j'ai besoin d'aide pour résoudre l'énigme du socle de la statue où il faut terminer le solitaire avec la bille dans la case du milieu. Dans Kyrandia 3, De retour du monde souterrain, je me trouve devant le dragon qui me demande un écureuil en échange de la potion de téléportation. Lorsque je le lui apporte, il me réclame autre chose. Que faut-il faire?

Réf.: N°8103, Marsu

ARENA THE ELDER SCROLLS (PC)

À ma grande honte, j'en suis encore au premier volet d'Arena en VO. Je suis bloquée par la réponse à certaines énigmes. Si quelqu'un pouvait m'aider un peu à trouver, j'aimerais bien finir ce jeu, histoire de passer à Daggerfall. Les énigmes: 1. "Two bodies have I, thought both joined in one", 2. "There is a thing, witch nothing is", 3. "More beautiful than the face of your God". Merci, merci, mille fois merci.

Réf.: N°8104, Mélanie

ARENA, DAGGERFALL (PC-CD)

Au secours! je suis un lycanthrope... J'ai été infecté il y a longtemps par un sanglier-garou. Après quelques petites transformations et quelques meurtres d'innocents, je me transforme pour de bon. Dans les temples, on me dit que je ne suis pas malade. Est-ce trop tard pour moi? Un livre parle d'un guérisseur à Glenpoint, mais l'indication est trop vague. Et cette quête de la Lycanthropie, comment la faire? Un lecteur peut-il m'aider? Qu'Akatosh soit loué d'avance.

Réf.: N°8105, Emrick le damné

GUILTY (PC)

Svp, je suis bloqué sur la planète des moines, avec Ysanne et Jack. Les gardes ont pris mon vaisseau. J'ai détaché les pétales de la fleur sacrée, mais je ne sais pas comment les utiliser. Un petit coup de pouce m'aiderait beaucoup. Merci d'avance.

Réf.: N°8106, Fabien

DISCWORLD 2 (PC-CD)

Par la grande et vénérable A'Tuin, j'ai besoin d'aide. Je n'arrive pas à faire comprendre à cet incapable de pseudo-sorcier Rincevent, qu'il faut qu'il récupère 4,3 cm de sang de souris, dernier ingrédient pour le rite d'Ashkente. Alors si quelqu'un pouvait me donner un coup de main...

Réf.: N°8107, The Dwarf

Réponses !

GUILTY (PC)

Réf.: N°6508, DJI BI

Avec Jack, pour entrer dans le Gelt. Il faut suivre l'homme avec la chemise à fleurs. Comme ceci, l'hôtesse pense que Jack est avec lui. Avec Ysanne sur Broygus, pour utiliser la seringue pleine de poison, il faut prendre le monocle du colonel et le drapeau du mât en l'utilisant. Puis, il faut utiliser le drapeau et le monocle sur le bidon à côté de la grille. Le bidon explosera. Le garde du char viendra voir, et vous pourrez utiliser la seringue dans le café. Le garde revient, boit son café, et boum... il pique un somme.

Fabien

RAVENLOFT (PC)

Réf.: N°7407, Hélène

Dommage que tu ne donnes pas plus de précisions sur l'endroit où tu es.(si c'est le vestibule de l'église, il y a un mur illusoire à l'ouest). Pour ce qui est de la démarche générale, n'oublie pas que Ravenloft est truffé de faux murs illusoires cachant des passages, sans parler de la désorientation magique. Sers-toi bien de la carte, elle donne parfois des indices sur les pièces cachées. Sers-toi du sort "Dispel Magic" qui annule la magie, si tu es confrontée à un endroit protégé magiquement.

Mélanie

TERMINATOR FUTURE SHOCK (PC)

Réf.: N°7705, un survivant

Ouais, c'est vrai qu'il est dur, Terminator... Mais dans la résistance, on est là pour en bouffer, d'la vache enragée... C'est pas un T900 qui f'ra la loi. Tant que Skynet ne met pas la main sur les cheats de la résistance, on luttera, camarades... Alors motus, hein? En douce, appuis sur "ALT" et "\" (l'étoile en "AZERTY") avant de tapoter "FIREPOWER" pour toutes les armes, "BANDAID" pour plus de vie ou "NEXTMISSION" pour la mission suivante ou "ICANTSEE" pour y voir la nuit. Hasta la vista, baby!

Un autre survivant

MIGHT AND MAGIC 5 (PC)

Réf.: N°7706, Philippe

À coup sûr, tes problèmes viennent du fait que tu joues avec la version française de M & M 5, qui est plutôt buggée. On ne peut effectivement pas finir le jeu, tout au moins en version de base. Par contre, la version anglaise ne présente pas ces défauts (apparement dûs à la francisation!). Moralité : contacte l'éditeur ou son distributeur français pour récupérer une version corrigée, un patch rectificatif ou l'original du jeu en anglais. Sinon, tu peux essayer la solution de Joy 70: utiliser un utilitaire de cheat comme Game Wizard ou Action Replay pour aller bricoler directement dans le soft en mémoire.

Mighty Kat

CHRONICLES OF THE SWORLD (PC)

Réf.: N°7901, Demolition man

À côté de l'escalier, il y a une statue d'hippocampe. Il faut cliquer sur l'œl (très petit) et y enfiler la dague. Tu es maintenant dans la tour de Merlin.

Julien

BENEATH A STEEL SKY

Réf.: N°7902, Arnaud

Merci d'abord pour l'aide que tu m'as apportée, mais comme tu le verras, j'ai encore un problème. Bon, je te donne la solution. Avant d'accéder à la cave, tu devras aller parler au portier puis mettre les biscuits sur la planche sous la poulie. Quand le chien arrive, tire sur la corde pour le catapulter. Engage-toi dans la cathédrale, lorsque le garde s'éloigne.

Descends par la porte en face, ouvre les armoires, remonte et emprunte la sortie de droite, puis sors de la cathédrale. Remonte dans l'usine, ouvre les armoires à côté de l'entrée du réacteur, enfile une combinaison, ouvre la porte du réacteur en utilisant la console dans la salle de droite. Passe la porte du réacteur, ramasse la carte Linc qui se trouve sur le sol. Utilise-la sur une interface Linc. Aveugle le premier œil, fais la même chose avec le second de la salle d'à côté. Prends la sortie d'en haut. Le but est d'aller sur la petite surface où se trouve le diapason et de le ramasser avant que l'œil ne se réactive. Tu dois être rapide. Ensuite, utilise l'icône "play- back" sur le puits. Ces deux choses faites, tu peux te déconnecter. Va questionner l'enfant, puis le jardinier. Montre-lui la carte d'Anita. Va dans le club privé, essaye de prendre le verre sur la table et sors. Parle à Edouardo, que tu as identifié comme le contact de Bobard, puis va au tribunal.

Questionne l'officier, Mme Piermont, puis Hobbins (question à 10 points). Va au St James, branche le juke-box et choisis la chanson n°1. Quand Colston se lève, prends le verre et va chez le docteur Burke, utilise le verre sur celui-ci (machine à empreintes). Retourne au St James et utilise la plaque du fond. Utilise la barre de métal sur la grosse caisse, prends le couvercle de la caisse, pose le couvercle devant la grille d'aération, monte sur la boîte, utilise la barre de métal sur la grille, utilise le sécateur sur la grille, passe par le passage. Est, Nord, Est. Utilise l'ampoule sur la douille et va vers la sortie avant que le tunnel ne s'écroule. Utilise la barre de métal sur le plâtre, puis sur les briques, prends le plâtre, puis les briques, utilise la barre dans la cloque de la veine, utilise la brique sur la barre enfoncée dans la cloque. Dès que le robot arrive, prends la barre de métal, et ensuite, stoooooooooop! À toi de trouver. Bonne chance!

COD, Roswell

SPACE QUEST 1 (PC)

Réf.: N°7903, Pierre "Nukem"

Il faut rentrer le code "astral body" dans l'ordinateur pour obtenir la cartouche. Sur Kérona, il faut aller dans le bar et boire des bières jusqu'à ce qu'un extraterrestre raconte qu'il a été sur le secteur hh. Ensuite, il faut aller dans le vaisseau et taper "sector hh",. Mais il ne faut pas oublier d'avoir le jet-pack ; si tu ne l'as pas, c'est le kéronian qui veux t'acheter ton skimmer (l'aéroglisseur) qui peut te le vendre: tu dois refuser sa première offre.

Patrick L.

LANDS OF LORE (PC)

Réf.: N°7904, Conrad, Baccata, Paulson

Pour la porte du 3e étage, ne te fatigue pas. La "foi" en question est le creuset de la foi, à poser sur l'autel de Bianca. Il faut que tu arrives à t'emparer de la tête de prince pour passer la porte à la tête de lion. Voici qui répond à toutes tes questions. Pour l'obtenir, c'est simple. Au sous-sol, il faut prendre les objets qui tournent et les mettre dans les niches pour ouvrir le passage. La clef mystique bleue ouvre la salle de la vieille femme qui te donnera une statuette. Remonte au niveau 1. Mets la statuette sur le buste et verse les quatre éléments de l'antidote (le miel, la terre d'Yvel, le cœur de pierre et l'eau des marais). Après, reprendre la statuette et va au conseil d'Yvel où le chambellan demande d'aller chercher Dawn. Elle est dans le bois d'Yvel et demande sa clef. Refuse car c'est Scotia. Retourne au conseil d'Yvel pour apprendre que tu devras affronter l'armée noire tout seul.

Bonne chance pour la suite !

Ak'Seb, Boris

ANVIL OF DAWN (PC-CD)

Réf.: N°7910, Little Witch

Au nord, dans Gorge Keep, il y a le long hall menant à la sortie. Cette dernière est impraticable tant que tu n'auras pas levé la herse. Va vers l'Est dans la grande pièce, et remonte au nord en tuant tous les gardes, jusqu'à ce que tu obtiennes une clef. Reviens à la grande pièce et va dans la partie Ouest puis au nord. Tu devrais trouver un coffre avec une braise brillante à l'intérieur. Emmène-la dans la pièce Sud-Est où un homme est congelé dans la glace. Utilise la braise pour fondre la glace. L'homme te donnera une clef une fois dégelé. Va au nord dans la seule pièce où tu ne pouvais aller. Utilise le "dowel" en bois trouvé précédemment et insère-le dans le mécanisme. Mets-le complètement à gauche. Abaisse aussi tous les interrupteurs du mur pour désactiver les "spinners". Tu peux enfin sortir par la sortie Nord, mais prépare-toi à te battre. Pour ce qui est des histoires d'esprits (spirituelles, quoi!), une fois l'esprit mauvais (l'affreux dont le chevalier bleu t'as parlé) repéré, parle-lui et capture-le. Tu peux jeter cette maison aux esprits, tu n'en auras plus besoin. À présent, va dans la pièce au nord, parle à l'esprit féminin. Ne prends surtout pas cet esprit là! Laisse-la partir et retourne à la tombe du chevalier bleu. Raconte-lui ce qui s'est passé et capture son esprit (la troisième maison spirite est inutile, tu peux t'en débarrasser). Tu viens de gagner l'un des objets de ta quête. Tu peux ensuite aller prendre l'armure dans le coffre, elle n'est plus maudite à présent. C'est même une des meilleures armures du jeu! Bonne continuation !

MAGASIN DELTAROM :
65, Avenue Paul Doumer - RN 13
92500 Rueil-Malmaison
Tél : 01 47 08 08 30

Magasin ouvert du Mardi au Samedi de 10h à 19h
Lundi 13h30 - 18h30
Jeux PLAYSTATION et SATURN en Magasin.

DELTAROM VPC - 2, Rue Emile Pathé
BP 56 - 78401 Chatou Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44
Le Samedi, Tél : 01 47 08 08 30

GAMME CH PRODUCTS

FLIGHT STICK	295 F	Virtual Pilot Pro	795 F
Flight Stick Pro	445 F	CH PEDALS	495 F
F16 Flight Stick	395 F	CH Pro Pedals	795 F
F16 Combat Stick	545 F	CH THROTTLE	695 F
F16 Fighter Stick	795 F	CH Pro Throttle	895 F
Virtual Pilot	495 F	CH Game Card 3	295 F

ACCESSOIRES

GAMEPAD PC 4 boutons	95 F	ThrustMaster Volant T2	990 F
QuickShot Warrior 5	125 F	ThrustMaster T2 + jeu	1.090 F
QuickShot Super Warrior 5	175 F	ThrustMaster Volant F1 GP	695 F
QuickShot SKYMASTER	295 F	ThrustMaster TOP GUN	335 F
SIDE WINDER 3D PRO	395 F	Volant + Pédalier Mad Catz	545 F
Squadron Commander	690 F	ALFA TWIN : 2 joueurs	149 F

CD VIERGES

CD vierges GOLD 74mn certifiés 6X

De 10 à 29 CD .... 44 F le CD
De 30 à 49 CD......... 43 F le CD
50 CD et plus .... 42 F le CD
Frais de port : 60 F pour 10 CDR. + 10 F par tranche de 10 CDR supplémentaire.

JEUX PC CDROM A PRIX UNIQUE : 95 F

11 TH HOUR VF	CONGO VF	FADE TO BLACK VF	KING QUEST 7 VF	NAVY STRIKE NF	SHELLSHOCK VF	TERRANOVA VF	Underworld 1 & 2 NF
Accross the Rhine NF	Crusader : No remorse vf	FIELDS of GLORY VF	KYRANDIA 3 VF	OUTPOST VF	SHIVERS VF	THE D VF	US Navy Fighters vf
ALIENS VF	CYBERMAGE NF	FIFA SOCCER 96 VF	Lands Of Lore VF	Panzer General II NF	ShockWave Assault NF	THE HORDE	VIRTUAL KARTS NF
Beneath Steel Sky VF	Daedalus Encounter VF	FRANKESTEIN VF	LARRY 5 VF	PIRATES GOLD VF	SIM CITY VF	Theme Park VF	VIRTUAL POOL NF
Betrayal at krondor NF	Destruction Derby NF	Gabriel Knight VF	LAST DYNASTY VF	Player Manager 2 VF	SPACE HULK NF	THUNDERHAWK 2 VF	WARCRAFT NF
BIOFORGE VF	DUNE 1 & 2 VF	Grand Prix Manager VF	LEISURE LARRY 6 VF	Police Quest 4 VF	SPACE QUEST 6 VF	TILT VF	Who shot john. rock ?
Burried in Time VF	Dungeon Master 2 VF	Heroes of Might Magic vf	L.B.A. VF	RALLY VF	STEEL PANTHER VF	Torin's Passage VF	WITCHAVEN 2 NF
Cannon Fodder 2 VF	ECSTATICA NF	INCA VF	L'énigme de maître Lu vf	RISE of the Triad NF	SUPER KARTS NF	Transport Tycoon VF	WOLFPACK
CIVIL WAR VF	DISCWORLD VF	INCA 2 VF	LOST EDEN VF	SAM & MAX VF	SYNDICATE PLUS VF	Railroad Tycoon Deluxe	WOODRUFF VF
CIVILIZATION VF	F14 Fleet Defender NF	Jagged Alliance VF	MAGIC CARPET 2 VF	SCREAMER VF	TEK WAR VF	U.F.O. VF	X-COM VF
COLONIZATION VF	F-15 Strike Eagle III NF	Jewels Of Oracles VF	Nascar Racing + track nf	SETTLERS VF	Terminal Velocity NF	Under Killing Moon VF	Zidane FootBall VF

JEUX PC CDROM

3D ULTRA PINBALL NF .. 149 F
A4 NETWORKS VF ...... 195 F
ACES COLLECTION NF .. 245 F
ACES OF THE DEEP VF .. 195 F
AFTER SHOCK NF ...... 189 F
AH-64D LONGBOW VF ... 325 F
AH-64D KOREA DATA VF 195 F
ALBION VF .... 295 F
ALIEN TRILOGY NF ..... 325 F
Alone in the Dark 3+2+1 VF 295 F
Archimedean Dynasty VF .. 325 F
Are you ready & alert ? ... 169 F
ARENA 2 : Daggerfall NF .. 335 F
ASTERIX & OBELIX VF .. 275 F
ATF Data : Nato Fighter vf. 145 F
BattleGround Ardennes VF. 335 F
BattleGround Gettysburg vf 335 F
BattleGround Waterloo VF. 335 F
BATTLE ISLE 3 VF ...... 295 F
BERMUDA Syndrome VF .. 285 F
BETRAYAL in ANTARA VF Tél.
BIRTH RIGHT VF .... Tél.
BLOOD AND MAGIC VF .. 295 F
BLUE ICE VF .... 295 F
CAESAR 2 VF .... 249 F
CAPITALISM .... Tél.
ChessMaster 5000 NF .... 329 F
Chiffres et Lettres VF ..... 279 F
Chronicle Of the Sword VF. 295 F
CIVIL WAR General VF ... 325 F
CIVILIZATION 2 VF ..... 335 F
Civilization 2 Data Disk VF. 169 F
CLOSE COMBAT VF w95 . 365 F
CLUEDO VF .... 295 F
COMMANCHE 3 NF .... Tél.
Command : Aces of Deep vf 275 F

Command & Craft .... 169 F
Command & Conquer VF .. 295 F
CONQUEROR VF .... 275 F
CONQUEST DELUXE VF . 195 F
CONQUEST EARTH VF .... Tél.
CREATURES VF .... 245 F
CRUSADE VF .... 295 F
Crusader : No Regret NF .. 275 F
DARK FORCES VF ...... 149 F
DAYTONA U.S.A. NF ..... 295 F
DEADLINE VF .... 255 F
DEADLOCK VF .... 325 F
DEADLY GAMES NF .... 295 F
DEATH RALLY NF ...... 169 F
Destruction Derby 2 NF .... 295 F
DEUS EX MACHINA VF .. 285 F
DIABLO NF + ech VF ..... 335 F
DIE HARD TRILOGY VF ... Tél.
DISCWORLD 2 VF .... 295 F
DOMINION .... Tél.
DOWN in the DUMPS VF . 325 F
DRAGON LORE 2 VF ..... 275 F
DUKE NUKEM 3D VF .... 250 F
Duke Nukem 3D Plutonium. 169 F
EF 2000 DOS (TFX 2) VF .. 195 F
EF 2000 DELUXE VF ..... 295 F
EVIDENCE VF .... 295 F
EXTREME PINBALL NF .. 149 F
F1 GRAND PRIX 2 VF ..... 329 F
F22 Lightning NF + ech vf .. 345 F
FABLES VF .... 295 F
FANTASY GENERAL VF .. 295 F
FAST ATTACK VF .... 265 F
FIFA SOCCER 97 VF ..... 325 F
FINAL DOOM NF .... 285 F
Flight Simulator 6 VF w95 . 395 F
FLYING CORPS VF ...... 325 F
FootBall Manager 97 VF .... 325 F
FORT BOYARD VF ...... 255 F

Fort Boyard : La légende vf 275 F
FULL THROTTLE VF .... 149 F
GABRIEL KNIGHT 2 VF .. 295 F
GEARHEADS VF .... 225 F
GENE MACHINE VF ..... 285 F
GENE WARS VF .... 295 F
Grand Prix Manager 2 VF . 295 F
G-NOME NF .... 285 F
HARDLINE VF .... 265 F
HARVESTER VF .... 325 F
Heretic Shadow NF .... 195 F
Heroes Might & Magic 2 nf 335 F
HEXEN (Heretic 2) NF .... 245 F
HEXEN DEATH NF ...... 175 F
HIND VF .... 295 F
IN the FIRST DEGREE VF. 195 F
INCA COLLECTION VF .. 175 F
INDY CAR RACING 2 NF . 235 F
Interactive Sailing VF ..... 295 F
IZNOGOUD VF .... 295 F
JET FIGHTER III NF ..... 345 F
KARMA VF .... 199 F
KICK OFF 97 VF .... 325 F
King Quest Anthology NF .. 249 F
K.K.N.D. VF .... 249 F
La cité des enfants perdus vf 295 F
LARRY Collection NF ..... 195 F
L'ENTRAINEUR VF ...... 275 F
L'Entraineur Data Disk VF. 169 F
L'Entraineur + Data Disk vf 329 F
Le Cauchemar de PPD VF . 345 F
Le Secret du Templier VF .. 215 F
LE TITANIC VF .... Tél.
Le Trésor des Toltèques VF 295 F
LEISURE LARRY 7 VF ... 295 F
Les Cheval. de Baphomet vf 295 F
Les Guignols de L'Info VF . 345 F
LIGHTHOUSE VF .... 295 F
Lords of the Realms 2 VF .. 325 F

MAD DOG MAC CREE ... 145 F
MAGIC L'Assemblée VF ... 335 F
MAGIC the GATHERING . 325 F
MASTER OF ORION 2 VF. 325 F
M.A.X. VF .... 295 F
M.D.K. VF .... 295 F
MECHWARRIOR 2 VF ... 295 F
Mechwarrior Mercenary nf. 345 F
Mechwarrior 2 Exp Pack ... 149 F
MEGARACE 2 VF .... 335 F
MISSION CRITICAL NF .. 295 F
Mission Taïga : Red Alert vf 139 F
MONOPOLY VF .... 260 F
Monster Truck Madness vf . 265 F
MORTAL COIL NF .... 265 F
MOTO RACER VF .... Tél.
MYST VF .... 355 F
NASCAR RACING 2 VF ... 275 F
NBA LIVE 97 VF .... 325 F
Need for Speed Special Edit. 335 F
Need For Speed 2 VF ...... 295 F
NHL HOCKEY 97 VF ...... 335 F
NORMALITY VF .... 325 F
Opération Survie vf (C&C). 125 F
ORION BURGER VF ..... 295 F
OTHELLO VF .... 149 F
PANDORA Directive VF .. 329 F
Perfect Grand Prix 2 ...... 149 F
PHANTASMAGORIA VF .. 275 F
Phantasmagoria 2 VF ..... 325 F
POD VF .... 335 F
POLICE Quest SWAT VF .. 249 F
POWER F1 NF .... 295 F
PRIMAL RAGE NF .... 145 F
PRISONER OF ICE VF ... 195 F
Privateer 2 : Darkening VF. 335 F
Pro Pinball : The Web NF .. 195 F
PSYCHO PINBALL NF ... 195 F
QUAKE NF .... 295 F

Rally Championship NF ... 295 F
Rally Champion. X-MILES .. Tél.
RAMA VF .... 325 F
REBEL ASSAULT 2 VF ... 245 F
RED ALERT : C & C VF .. 295 F
Red alert : Mission Taïga vf 139 F
RIPPER VF .... 295 F
RISK VF WIN 95 .... 295 F
Rise & Rules Anc. Emp. vf. 335 F
ROAD RASH VF Win 95 . 275 F
SCHIRATTI Commander .. 245 F
SCORCHER NF .... 295 F
SCREAMER 2 VF .... 235 F
SEGA RALLY WIN95 NF . 295 F
Sensible World Soccer 97 vf 229 F
SETTLERS 2 VF .... 335 F
SETTLERS 2 Data disk VF. 159 F
Sherlock Holmes 2 VF .... 295 F
SILENT HUNTER VF ..... 335 F
SILENT THUNDER VF ... 265 F
SIM CITY 2000 VF ...... 195 F
SIM CITY 2000 collector vf. 345 F
SIM COPTER VF .... 279 F
SIM ISLE VF .... 279 F
SIM GOLF VF .... 279 F
SIM PARK VF .... 249 F
SIM TOWER VF .... 295 F
SKYNET NF .... 325 F
SPACE BUCKS VF ...... 265 F
SPACE HULK 2 Win 95 NF 295 F
SPACE Quest Collection NF 195 F
SPYCRAFT VF .... 295 F
STAR GENERAL NF ..... 345 F
Steel Panther 2 NF + ech vf .295 F
STORM VF .... 275 F
Street Racer + paddle VF .. 259 F
Super EF 2000 VF Win 95 .. 325 F
SYNDICATE WARS VF ... 295 F
TACTCOM VF .... 175 F

Terminator Futurshock NF. 295 F
THE DIG VF .... 325 F
THE HIVE WIN 95 NF .... 275 F
THEME HOSPITAL VF ... 315 F
TIE Fighter Collector VF .. 235 F
TIME COMMANDO VF ... 295 F
TIME LAPSE VF .... 285 F
TINTIN au Tibet VF W95 .. 245 F
TOMB RAIDER VF ...... 285 F
TOONSTRUCK VF .... 295 F
TOUCHÉ-COULÉ VF ..... 295 F
TRESOR HUNTER VF .... 295 F
TRIVIAL PURSUIT VF .. 260 F
TUNNEL B1 VF .... 295 F
ULTRA 3D PINBALL : CREEP NIGHT VF .... 275 F
Une poupée pleine aux as vf 259 F
URBAN RUNNER VF ..... 295 F
US Navy Fighter 97 VF w95 335 F
VERSAILLES VF .... 379 F
Virtua Chess Win 95 VF .. 295 F
VODOOLUNGE NF ...... 245 F
VOYEUR NF .... 295 F
WAGES OF WAR NF ..... 295 F
Warcraft 2 : Data Disk VF . 159 F
WARCRAFT 2 Deluxe VF. 335 F
WARWIND NF + ech VF .. 345 F
Wing Commander III VF .. 145 F
Wing Commander IV VF .. 295 F
WITCHAVEN NF .... 175 F
WORMS VF + DATA ...... 295 F
X-WING COLLECTOR NF 149 F
X-WING vs TIE FIGHTER .. Tél.
YAHTZEE VF .... 149 F
Z VF .... 295 F
ZORK NEMESIS VF ...... 345 F

VF : Jeu et manuel en Français
NF : Notice en Français

PC CDROM CHARME
Réservé aux Adultes

PC CDROM Vidéos Interactives

BLIND SPOT .... 85 F
California Day Dreamer ... 65 F
DIGITAL SEDUCTION .... 95 F
HIDDEN OBSESSIONS .... 125 F
IMMORTAL DESIRES .... 95 F
MAIN STREET U.S.A. .... 65 F
NEW LOVERS .... 148 F
NIGHT TRIPS (2 vol) . 145 F/vol
NIGHT VISION .... 95 F
PARLOR GAMES .... 112 F
PRIVATE Magazine N° 1 .. 145 F
SIZZLE .... 85 F
THE SWAP TWO .... 148 F

PC CDROM Photos

AMERICAN GIRLS II ... 175 F
ANIMATED LUST .... 55 F
BEAUTIES BODACIOUS .. 85 F
BODACIOUS BEAUTIES . 195 F
BRABUSTERS .... 85 F
CALIFORNIA BEAUTIES 195 F
CASTING VF .... 99 F
CYBER WHORES .... 85 F
DAMSEL IN DISTRESS ... 85 F
DANISH EROTIC GIRLS (N° 1 - 2 ou 3 disponibles). 145 F par N°
DELECTABLE .... 95 F
GETTING HOTTED ..... 175 F
HOT & SPICY .... 95 F
Les Filles Mike Ancher vf .. 145 F

LITTLE BLACK BOOK .. 125 F
LUSCIOUS LESBIANS .... 85 F
ORAL ECSTASY .... 85 F
POUPEES MANGAS VF .. 249 F
PRIVATE Collection N°1 . 195 F
PRIVATE PLEASURE .... 145 F
PUSSY MANIA .... 85 F
READY TO RIDE .... 85 F
SAKURA (2 Vol) ...... 85 F/vol
SEDUCTIVE SIRENS .... 125 F
SEXNET .... 175 F
SOUTHERN BEAUTIES .. 165 F
VOLUPTUOUS VIXENS ... 85 F
WORLD'S BEST BUTTS .. 149 F
WORLD's BEST BREAST .. 85 F

CD MANGAS

CARTOON FANTASY ..... 65 F
Fantasmes Charnels VF ... 149 F
FRISSON BLEU VF ..... 149 F
MANGHARD (pack 3 CD) . 399 F
Miroir des Perversions VF . 149 F
MISSION EXTREME VF . 149 F
NIPPON OBSESSION VF . 165 F
NIPPON OBSESSION 2 VF 215 F
NIPPON OBSESSION 3 VF 215 F
Nippon Obsessions hot guide 55 F
PLAISIR MANGAS 1 VF .. 175 F
PLAISIR MANGAS 2 VF .. 175 F
SPECIAL MANGAS X .... 175 F

JEUX & INTERACTIFS

Angie Infirmière de Nuit vf 225 F
Brigitte Lahaie : l'anglaise . 249 F
Brigitte Lahaie : Lydia .... 249 F

CYBERIX VF (2 CD) ..... 285 F
CyberXperience VF (4CD) 295 F
DIVA X : Ariana NF ..... 265 F
DIVA X : Rebecca VF .... 265 F
FANTASCENES .... 285 F
Interactive TABATHA VF . 285 F
LA VILLA VF .... 275 F
LE JEU DE L'OIE VF .... 195 F
Le Parfum de Mathilde VF. 275 F
LOLO FERRARI VF ...... 245 F
MASCARADES VF (3 CD) 345 F
New Machine Pak 2 (6 CD) 295 F
NADINE BRONX VF ..... 265 F
NIGHT WATCH II .... 185 F
Pack 5 CD X Interactifs vf . 445 F
PLEASURE CD VF (N° 1 - 2 - 3 et 4 disponibles) ...... 195 F le N°
PORNO POKER .... 295 F
POUPEE LATEX VF ..... 295 F
PRIVATE Investigator VF . 295 F
REVES INTERACTIFS VF 295 F
SAM BOTTE VF .... 245 F
SEX TET VF .... 295 F
SPACE SIRENS 2 VF .... 265 F
SPECIAL MANGAS X .... 195 F
Strip Tease avec Dolly VF . 295 F
Tt sur le plaisir des femmes 275 F
Tabatha VS Draguixa VF .. 275 F
VIRTUAL Detective VF ... 295 F
VIRTUAL Presence (1 : Eve - 2 : Vicky - 3 : Malicza) .. 285 F le N°
VIRTUAL SEX .... 285 F
VIRTUAL TOP Model VF . 275 F
Zara Whites Dble Xper vf ... 265 F
Zara Whites : Le temple vf. 265 F

JS

Bon de Commande à expédier ou faxer à **DELTAROM**
2, Rue Emile Pathé - BP 56 - 78401 CHATOU Cédex
Tél : 01 34 80 95 00 - Fax : 01 34 80 95 44

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code postal .... Ville .... Tél. ....
❑ Je règle comptant par chèque bancaire, CCP ou par mandat
❑ ou par carte bancaire N° _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _ | _ _ _ _
Date expiration CB _ _ / _ _   ❑ Je certifie être majeur + signature (pour CDROM charme)
SIGNATURE

Référence	Prix
Forfait port Colissimo 24h/48h : 32 F pour les CDROM Matériel 60 F par colissimo - Chrono : nous consulter CEE et DOM-TOM : 80 F pour 3 CD + 20 F par 2 CD. Toute première commande doit être réglée par chèque. **Port**	
Total	

Les prix indiqués sont T.T.C. - Sauf erreur typographique - Dans la limite des stocks disponibles

Gros Plan

Oyez, preux chevaliers ! Sierra s'inspire des univers de TSR pour créer Birthright, un mélange pour le moins prometteur entre jeu de rôles et stratégie.



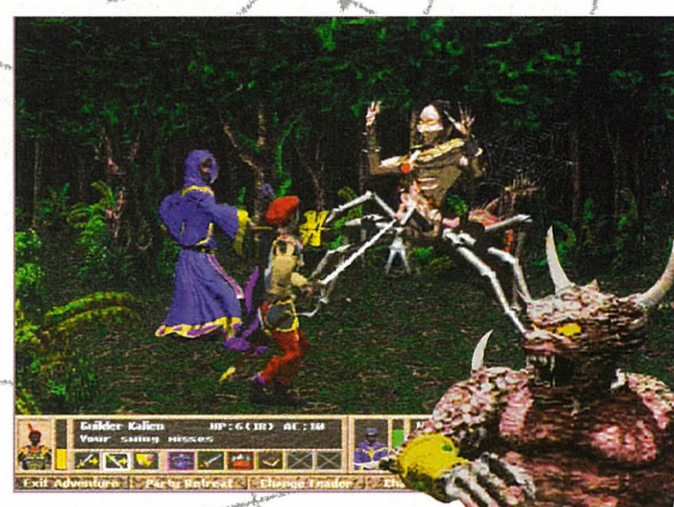




Birthright

Alliances, négociations et trahisons sont les trois mamelles de Birthright.

Il fut un temps où un jeu sur cinq que nous testions était un jeu de rôles. Corne gidouille ! Cette bienheureuse époque est désormais révolue, et nous dépérissons de jour en jour en attendant Lands of Lore II. À l'époque, SSI s'était fait le spécialiste de l'adaptation des univers de TSR, le créateur de Donjons et Dragons. Dark Sun, Ravenloft, Forgotten Realms furent autant d'univers parallèles et de campagnes d'AD&D adaptés pour nos PC ravis. Aujourd'hui, Sierra s'attèle à Birthright, une autre galaxie de l'univers TSR. Une bien belle initiative pour les mordus d'épopées fantastiques que nous sommes.





■ DROIT DIVIN ET STRATÉGIE

Dans Birthright, la magie et les liens du sang occupent une place de choix. "Droit de naissance", c'est clair, comme titre, remarquez. Avant toute chose était la bataille du Mont Deismaar. Des héros qui survécurent au carnage naquirent les grandes dynasties de Birthright. Les preux chevaliers reçurent, en récompense de leur bravoure, l'essence divine transmissible de père en fils. Cet héritage divin consistait en des dons bénéfiques ou maléfiques, physiques ou mentaux, actifs ou même passifs, comme on disait dans les clubs échangistes à l'époque médiévale. Bref, chacun des 34 personnages que vous pouvez incarner ou rencontrer dans le jeu est doté de pouvoirs spéciaux bien particuliers. Bof, rien de bien original pour un RPG, me direz-vous. Certes, mais dans Birthright, vous ne contrôlez pas un seul héros



fictif, aussi balèze et magicien soit-il. Ni même une poignée d'aventuriers à la petite semaine. Non, dans Birthright, vous vous retrouvez propulsé à la plus haute charge du royaume. Dans la culotte à l'envers d'un fier monarque de Cerilia, carrément. Alors là, roi du royaume global, c'est carrément le pied. Vous serez à la tête d'armées, de guildes, de templiers. Vous plongerez dans les méandres d'intrigues politiques et diplomatiques. Vous lutterez contre d'autres monarques, les fous, qui pourront aussi bien être des adversaires de chair et de sang, voire même Raymond votre voisin de palier. Alors là, je dis : à la bonne heure, on va pas jouer sur un Pentium hors de prix pour se retrouver simple palefrenier à décrasser les écuries ! Et pis, je dis aussi que c'est pas parce que Raymond est palefrenier qu'il n'a pas le droit de jouer à Birthright. Car c'est un fait, affronter des humains, bien plus imprévisibles que l'IA de l'ordinateur – voyez Raymond, votre beau-frère – va nous faire gagner en finesse et en subtilité. Alliances, négociations et trahisons seront les trois mamelles de Birthright. Donc multijoueur à huit en réseau local ou sur Internet pour tout le monde. On nous traite déjà comme des rois.

■ ET ENCORE, CE N'EST PAS TOUT



34 persos dotés de pouvoirs spéciaux

Certaines phases de jeu font penser à Warlords ou Heroes of M&M. On pourra gérer ses provinces sur une grande carte du royaume. On jonglera comme un trouvère entre les différents écrans de gestion pour répartir au mieux les ressources et faire de la région une usine de guerre bien rodée. Les batailles épiques nous mettront aux prises avec des cohortes de soldats et de créatures étranges dans un déchaînement d'invocations et de sorts magiques. Tout ça, tout ça. Mais ce n'est pas tout. Une autre facette de Birthright, et pas la moindre, se dévoilera en vue à la première personne. Comme dans un Doom ou, plus judicieusement, comme dans Daggerfall, on pourra crapahuter dans Cerilia et explorer tout ce que le royaume compte comme donjons mal famés. Vous en conviendrez en regardant ces premières photos : c'est foutrement beau. Les textures appliquées aux personnages sont d'une finesse redoutable. Les effets spéciaux, les jeux de lumière et autres animations de créatures devraient couper le souffle du joueur le plus aguerri. Voire le pétrifier sur place, comme avec la Gorgone. Vous voyez, tout se tient chez Sierra. Reste à vérifier si Birthright se contentera d'un simple Pentium pour tourner avec souplesse. Nous ne manquerons pas de vous en tenir informés, gentes dames et jolis seigneurs. Quant à moi, je m'en retourne chanter ma complainte dans les tavernes de Cerilia.

Iancelot du Lac

L'Alliance du Gorgon*





* Petit aparté mythologique. Selon la légende, c'est Persée – qui ne s'appelait pas ainsi à cause de ses boucles d'oreille – qui a tué les Gorgones. Les Gorgones étaient trois sœurs, des monstres redoutables avec des serpents sifflants sur la tête, qui pétrifiaient tout mortel osant croiser leur regard ("Pour qui sont ces serpents qui sifflent sur nos têtes ?"). L'ami Persée, venu à bord de Pégase pour les traquer dans leur repaire, fit à Méduse et à ses frangines le fameux coup du miroir. Dans le plus pur style retour à l'envoyeur, mais quand même malin. Tout ça pour dire que, tsss, tsss, "L'Alliance du Gorgon", ce me semble un peu bizarre comme sous-titre. Dans un autre registre, on aurait aussi bien pu oser : "L'Alliance du gorgonzola et de la mozarella procure à cette pizza ce goût inimitable". Dans le cas qui nous préoccupe, "L'Alliance avec la Gorgone" avec un "e" eut été plus juste. Enfin, si j'peux m'permettre, hein.



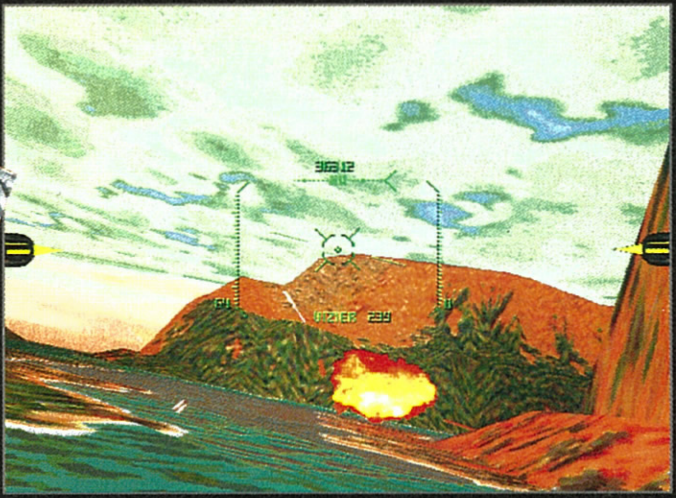






SIMUL/ACTION
PC CD-ROM
ÉDITEUR GREMLIN
DÉVELOPPEUR ASTROS
SORTIE PRÉVUE MAI

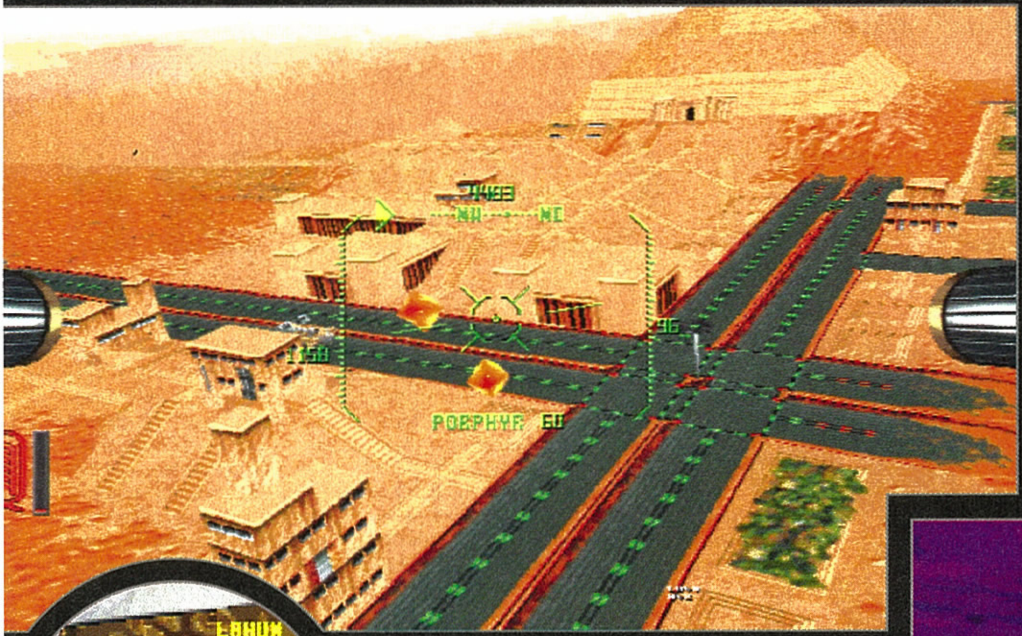




Sand Warriors

Après Blade Runner et Alien, voilà venu le temps pour Stargate d'être abondamment pillé par les scénaristes de jeux vidéo. Souvenez-vous de la preview de Scarab, le mois dernier. Eh bien, Sand Warriors ça sera aussi des pyramides, des Anubis et des Horus en-veux-tu-en-voilà. Sauf qu'ici, on sera aux commandes du vaisseau à Ramses pour des combats 100 % action. Bon, en fait vous serez plutôt un pilote de l'Empire Horus obnubilé par l'idée de régner sur la planète Tawy, mais entre nous Tawy ça fait pas trop égyptien, tandis que Ramses... D'ailleurs, Sand Warriors rame sec, même si c'est le seul défaut de cette version bêta qui nous a drôlement impressionnés. Les décors s'annoncent splendides, la modélisation devrait être un modèle de finesse, et vues et armes n'auront rien à leur envier. En tout, plus de trente missions à découvrir avec le test.

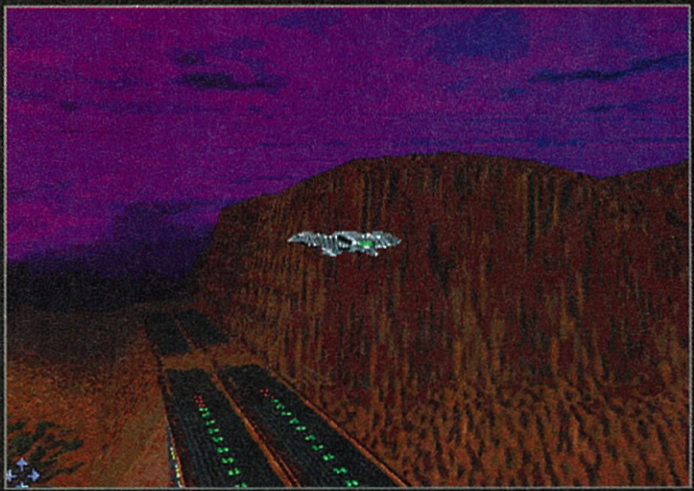
lansolosiris

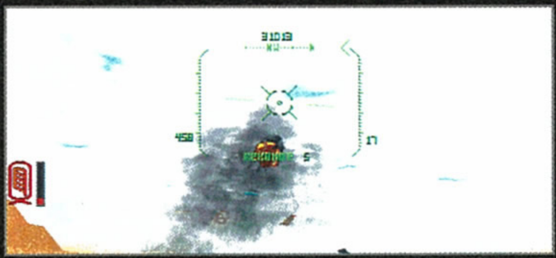


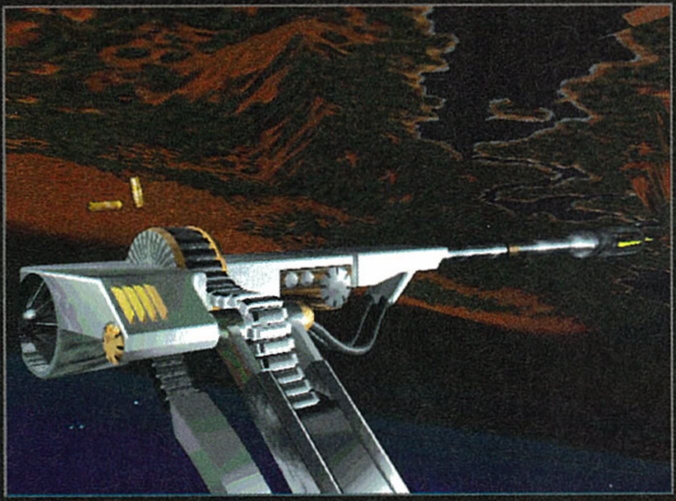


▲ *320 x 200, 640 x 480, 800 x 600 : toutes ces résolutions seront proposées par Sand Wich, qui ne supporte pas pour l'instant l'accélération 3D. Espérons qu'un patch 3DFX sortira, car le programme le mérite vraiment.*







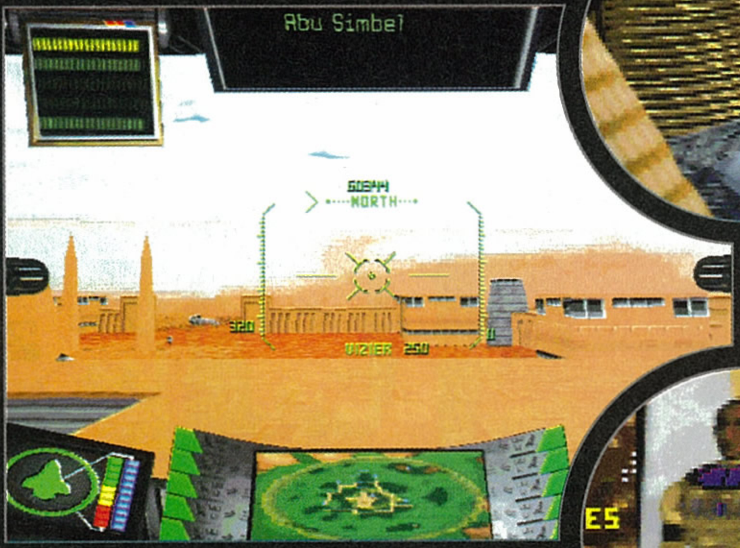


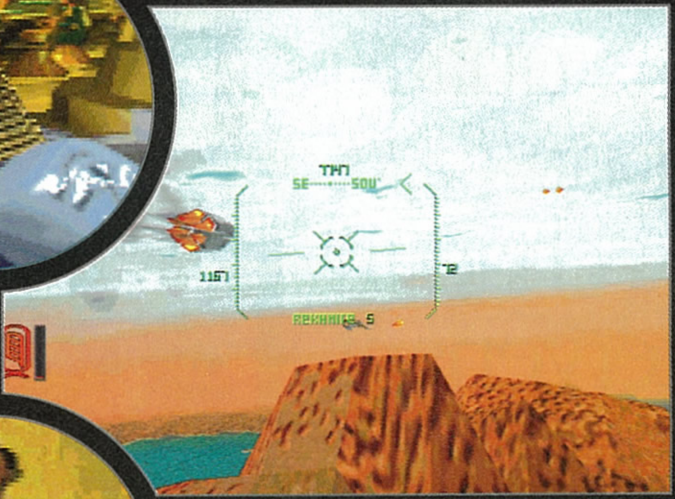
Pour upgrader votre vaisseau, il faudra glaner ici et là les dernières technologies en matière d'armement. En vue latérale, les animations des armes seront hallucinantes de réalisme : éjection des douilles pour la mitrailleuse, flux énergétique pour le canon...▼



Un armement sophistiqué et trente missions possibles







◄ Les effets graphiques seront très fouillés : fumée translucide, impacts des armes sur le terrain et sur les structures ennemies, halo des explosions, missions de jour et de nuit...







▲ On pourra voler en rase-mottes et passer à travers les bâtiments comme dans la pire des super-productions ricaines.

Gros Plan

La suite de Betrayal At Krondor sort dans quelques mois. Ce jeu exceptionnel devrait ravir tous ceux pour qui les loisirs informatiques ne sont pas une activité inepte pour expulser des instincts vengeurs, à la condition toutefois que le moteur 3D soit à la hauteur.



Betrayal

Vous dirigez quatre personnages, chacun intervenant à sa manière dans l'intrigue principale.













Ah, purée ! Il y a des jours où être testeur de jeux vidéo, ça peut devenir pénible. C'est vrai, quoi ! Pensez, quand on parle d'un jeu, il faut toujours dire que c'est révolutionnaire, que c'est du jamais vu, que le graphisme est archi beau, que la 3D est époustouflante, que la bande-son nous colle au mur, et ainsi de suite. Du coup, je me suis composé un petit lexique bourré de superlatifs. Mais même avec ça, j'ai vraiment l'impression de tourner en rond quand j'écris un article.

DONNEZ-MOI DES JEUX, DES VRAIS !

Et cette manie due "à la mode" pour faire des sous. En 96, c'était le doom-like 3D et le sport. Marre à la fin. C'est comme l'histoire de Mr Cadburry et de ses fingers, je voudrais bien qu'il les fasse longs et réguliers, ses jeux de rôles.

Et paf, soudain je réalise qu'en 97, avec la poussée du jeu on-line, les éditeurs semblent s'intéresser à nouveau au genre. Plus de stratégie et de RPG que jamais. Enfin un peu de social et de rêve dans ce monde de brutes. Ça m'a fait chaud au cœur. C'est dans cet état d'esprit que j'ai accueilli la venue prochaine de Betrayal In Antara.

Suite du célèbre et excellent Betrayal At Krondor sorti en 93, l'histoire se déroule au sein de l'empire antarien. Après des années de patience, de diplomatie et de guerres, l'Empereur associé à un groupe de mages a réussi à unifier les provinces sous sa bannière. Mais depuis, intrigues et plans machiavéliques se trament, corruption et trahisons se multiplient, et la décadence menace l'empire.

C'EST DANS LES VIEUX POTS...

Vous dirigez quatre personnages, chacun intervenant à sa manière dans l'intrigue principale. Vous infiltrerez des sociétés secrètes, irez à des rendez-vous avec des personnages intrigants, commettrez des assassinats, ferez des découvertes magiques et des combats. Le monde est vaste est parfaitement structuré. Comme c'était le cas dans Betrayal At Krondor, l'univers du roman confère à ce titre une profondeur que peu de jeux possèdent. C'est d'ailleurs sous forme de chapitre que se divise l'aventure, l'objectif étant d'assurer au joueur une implication dans le scénario, sans qu'il se sente perdu pour autant. Les réalisateurs du jeu ne s'en cachent pas, il ne s'agit pas de faire un jeu entièrement nouveau. Beaucoup d'idées sont empruntées au premier volet. Et on les comprend, car le précédent Betrayal frôlait déjà la perfection : changer pour le principe aurait été ridicule.

in Antara



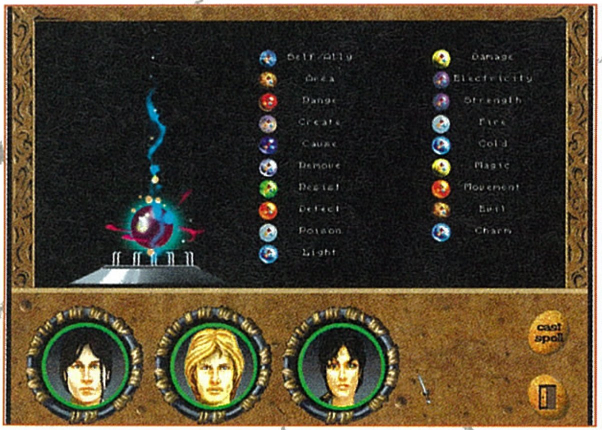
Un mélange de style surprenant, mais qui se révèle efficace.

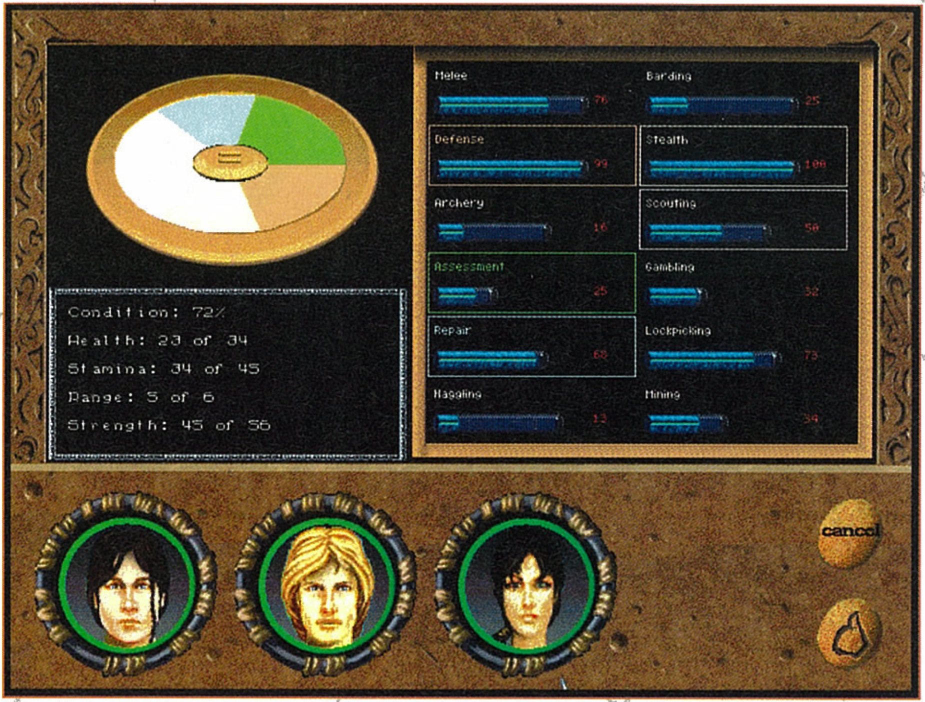




GROS PLAN

Betrayal in Antara







Faisant suite à l'excellent Betrayal At Krondor, l'histoire se déroule au sein de l'empire antarien.

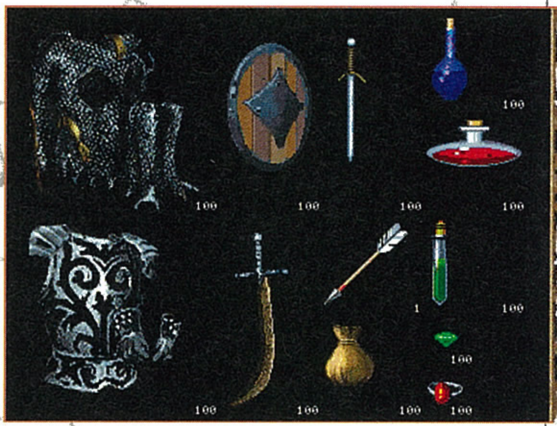
... QU'ON FAIT LA BONNE SOUPE

Vous vous déplacez dans un monde en 3D (voyage dans le continent), vous combattez dans un mode war-game basé sur des tours de jeu (combat), vous discutez avec des personnages animés en 3D précalculée (dialogue) et visitez des villes au graphisme traditionnel 2D peint à la main puis numérisé. Un mélange des styles surprenant, mais qui s'était révélé efficace et passionnant. Bien sûr, beaucoup de nouvelles idées ou améliorations enrichissent ce deuxième opus. Par exemple, le système de magie est très intéressant. À partir de différents éléments, de votre imagination ou de certains sorts, vous devrez créer vos propres sortilèges... et les possibilités sont multiples.

MARIAGE DE STYLES

Le mode de combat met en valeur l'aspect stratégique. Il se déroule selon un système de gestion de cases hexagonales (un peu comme dans Heroes Of Might And Magic) et un principe de tour par tour. Pour vos déplacements, une carte en vue du dessus permet d'enregistrer toute information, rencontre ou lieu. Totalement paramétrable, cette option est tout à fait judicieuse. Ajoutez à cela une douzaine d'ennemis, une cinquantaine de personnages, des tonnes de mini-quêtes et vous comprendrez mon enthousiasme. Cela dit, gardons la tête froide, tant que nous n'avons pas vu le produit fini et en particulier la partie 3D, véritable clef de voûte de l'édifice Betrayal. En effet, c'est en fonction de la qualité de ce dernier que Sierra pourra prétendre faire un véritable carton ou un bon jeu raté.

Morgan



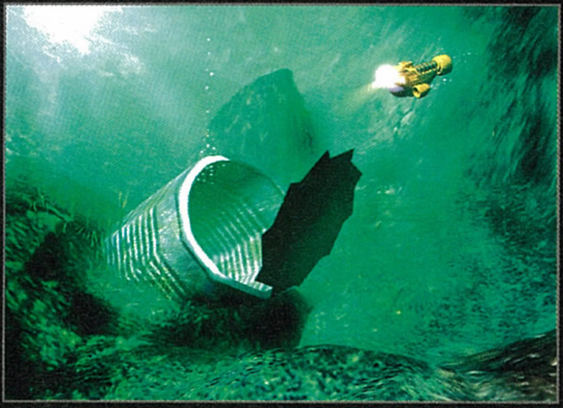
GENRE : JEU DE ROLES
DÉVELOPPEUR : SIERRA
SORTIE PRÉVUE : MAI

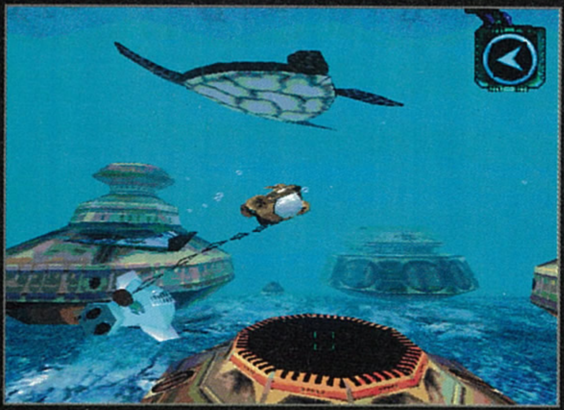




Preview

ACTION/AVENTURE
PC CD-ROM
EDITEUR VIRGIN INTER.
DÉV. CRITERION STUDIOS
SORTIE PRÉVUE MAI





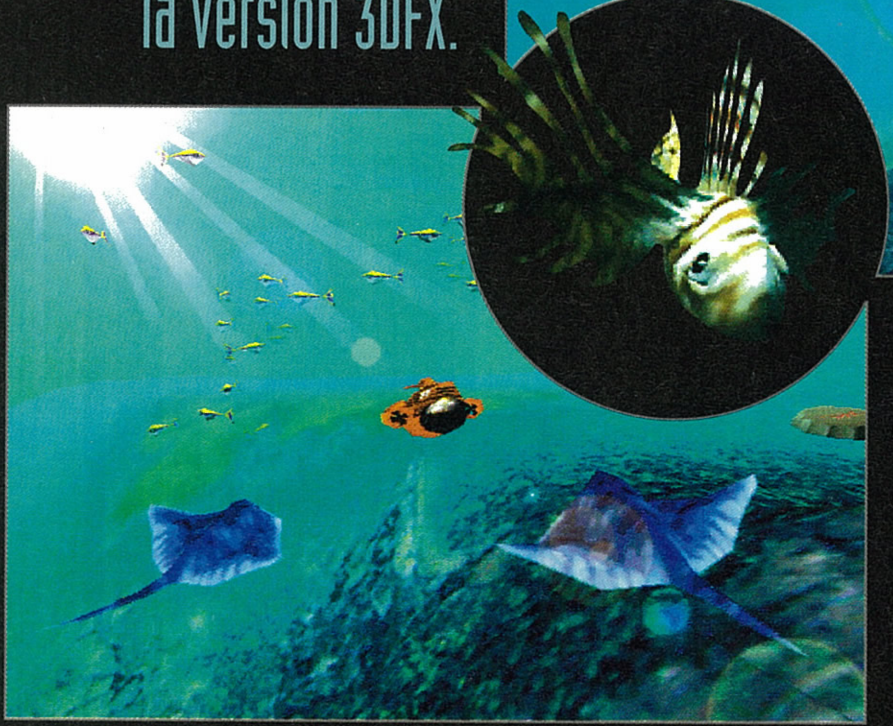
▲ Pour vous donner une petite idée de la taille des choses.



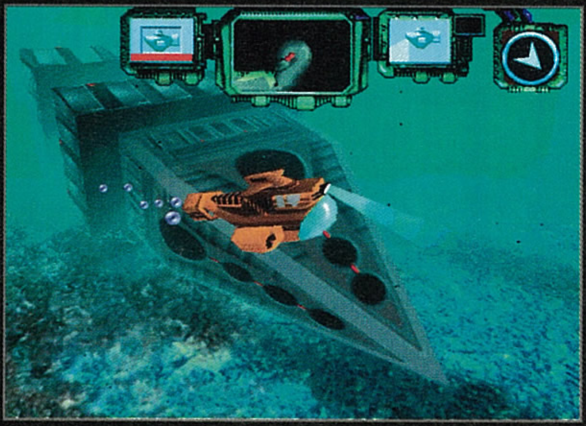
SUB Cu

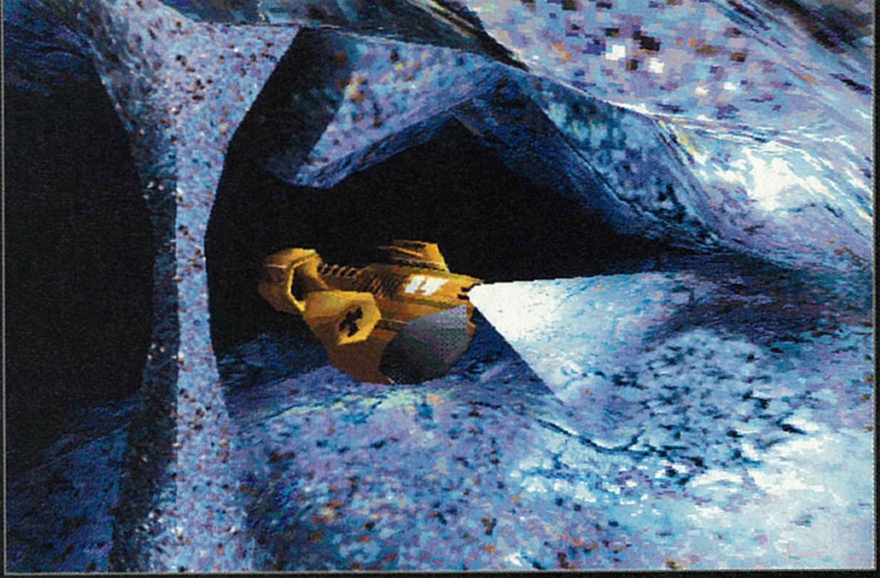
Et si je vous dis que ça tourne à 25 images/s... oui vous l'avez deviné, ceci est une photo de la version 3DFX.





Pour simuler en synthèse les mouvements d'un banc de poissons, on fait souvent appel à des systèmes de particules. Dans SUB Culture, la technique s'efface simplement devant la beauté du résultat. ▶





Le graphisme S-VGA de la version non accélérée 3D est carrément pas mal. Reste à savoir quelle sera la meilleure config. pour que ce soit fluide.

lture



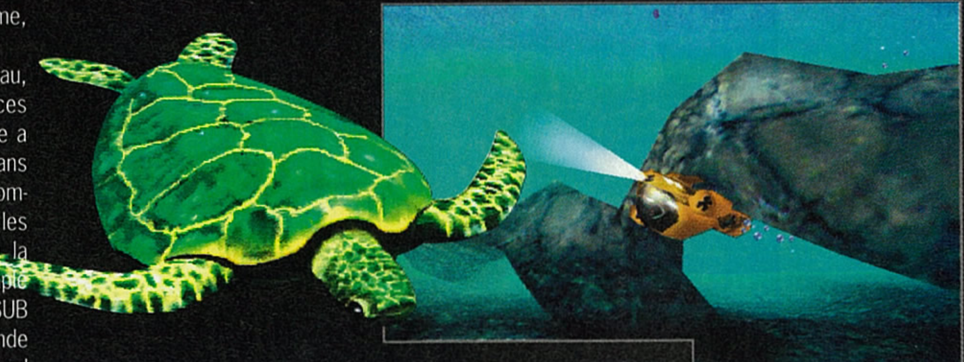
▲ Les Prochas, les Bohines, les Raffineurs et les Pirates : les quatre clans de la micro-civilisation de SUB Culture. Autant doter votre sous-marin jaune de l'équipement dernier cri : écran de force, sonar, projecteurs puissants, canon à bulles...

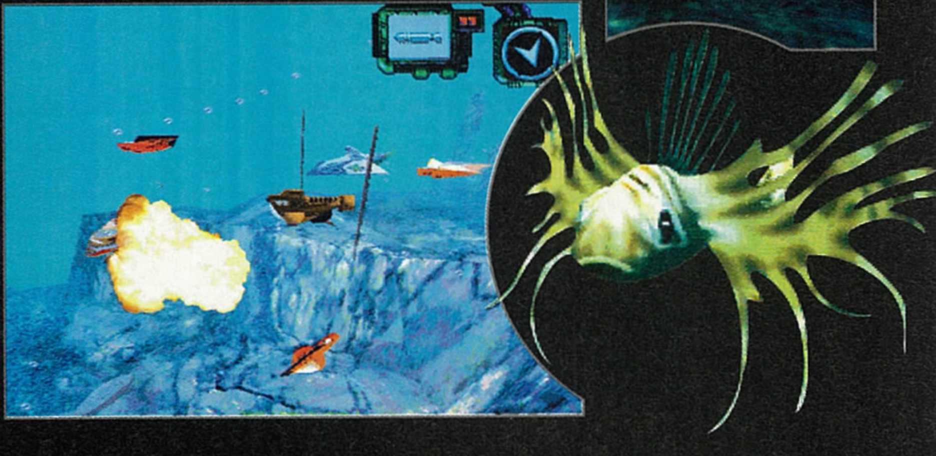
Mazette ! on dirait que Bullfrog s'est fait coiffer au poteau. Creation, leur dernière euh.. création doit se passer sous l'eau à bord d'un petit sous-marin. Eh bien, faudrait voir à vous agiter, amis amphibiens, car SUB Culture de Criterion Studios s'amène à grands coups de nageoires. Wouaahhhh! ce soft est une véritable hallucination graphique. C'est trop beau pour être vrai, la cassette vidéo que nous avons pu mater est à déconseiller aux joueurs trop sensibles, sous peine d'accidents de décompression. L'animation est d'une fluidité incroyable, le petit submersible en 3D mappée se faufile avec grâce au milieu de paysages fabuleux où évolue un véritable peuple sous-marin : poissons, raies, hippocampes. Les effets de transparence, de "lens flare" se succèdent alors que de petites bulles virevoltent en tous sens. Pffuii, allez je souffle un bon coup et je me calme, sinon je vais manquer d'oxygène.

Imaginez un instant une micro-civilisation qui vivrait sous l'eau, en marge du monde des humains. Le joueur tient le rôle d'un de ces petits bonshommes, un pauvre prospecteur orphelin : sa famille a bêtement été écrasée par une boîte de conserve tombée dans l'eau. Ben oui, votre environnement naturel est constamment bombardé par les reliefs de l'activité humaine. Loin de considérer les hommes comme des dieux terrifiants, le joueur va partir à la recherche de la vérité au milieu de ce monde étrange où une simple godasse est plus grande qu'une maison. Aux dires de Criterion, SUB Culture s'apparente à Elite. C'est-à-dire qu'on aura une grande liberté d'évolution grâce à un système de missions. Le background sera complexe, quatre races opposées peuplant ces abysses. On pourra faire du commerce, se battre, acheter et upgrader plus de dix submersibles différents... Ça vous colle pas l'eau à la bouche?

Les mecs de Criterion Studios ne sont pas des inconnus, oh que non. Nous leur devons RenderWare un moteur 3D qui a été utilisé avec bonheur dans bon nombre de productions ludiques. Autant dire qu'en matière de 3D temps réel, Criterion n'est pas tombé de la dernière pluie. Et pis surtout, Criterion a tout compris pour ce qui est des cartes accélérées 3D. D'ores et déjà, l'animation de SUB Culture profitera des possibilités fabuleuses des processeurs dédiés : Rage 2, Virge 2, Rendition Verite, Matrox Mystique et... badabadam! 3DFX Voodoo. Quelle joie, allez louya, pour une fois que les développeurs n'ont pas un train de retard avec la technique.

Ian sous l'eau









SUB s'apparente à Elite. C'est-à-dire qu'on aura une grande liberté d'évolution grâce à un système de missions.









«Glou glou glou, glou glou glou» (bonjour à tous les lecteurs de Joy).
2 heures d'entraînement en apnée tous les matins: voilà le secret de Criterion pour rentrer dans la peau des poissons. A ce propos, si vous êtes intéressés par 6 costards taille 22 état neuf, écrivez au journal qui transmettra.▼







▲ La collecte de minerai est indispensable à la production d'énergie, d'oxygène et de carburant. Celui qui détient les raffineries détient le pouvoir. Et c'est d'ailleurs pour ça que les tribus se battent pour leur contrôle.

CGS Multimédia

CGS Multimédia
191, rue d'ALESIA - 75014 PARIS
Tel : 01 45 43 07 20 Fax : 01 45 43 07 97

NOUVELLE ADRESSE

Les INCONTOURNABLES de CGS Multimédia

Titre	Prix	Titre	Prix
ARCHIMEDEAN DYNASTY VF	290	MAX	285
ANGEL DEVOID VF	290	MDK	295
BLOOD & MAGIC	295	PHANTASMAGORIA 2 VF	320
AMERICAN CIVIL WAR VF	295	POD	340
COMMANCHE 3	325	PRIVATEER 2 : THE DARKENING VF	315
DEADLOCK VF	260	SCORCHER NF	270
DIABLO NF + ECH	315	SEGA RALLY	290
DRAGON LORE 2 VF	285	SIM COPTER	300
DUNGEON KEEPER NF	320	SPYCRAFT VF	325
ERADICATOR	190	STAR GENERAL NF + ECH	320
F22 LIGHTNING 2 NF + ECH	325	STEEL PANTHER 2 NF + ECH	315
FABLE VF	270	THE PANDORA DIRECTIVE VF : TEL	335
FLYING CORPS VF	325	THEME HOSPITAL VF	305
HEROES OF MIGHT & MAGIC 2 NF	330	TITANIC VF	TEL
INTERACTIVE SAILING	245	TOMB RAIDER VF	275
LANDS OF LORE 2 VF : TEL SVP	TEL	US NAVY FIGHTER 97 VF	320
LORDS OF THE REALMS 2	285	WARCRAFT 2 DELUXE + Sc. Disk VF	335
MAGIC THE GATHERING NF	320	WARWIND NF + ECH	330

Jeux Budgets à 95 F - 3 jeux pour 270 F au lieu de ~~285 F~~

Sélection CGS	95 F	Sélection CGS	95 F	Sélection CGS
Buried in time	Fields of Glory nf	Lands of Lore	Steel Panthers	Theme Park
Caesar 1 nf	Gobliins 3 nf	Las Dynasty	Street Fighter II	Thunderhawk 2
Civilization	Grand Prix Manager	LBA	Syndicate + nf	Transport Tycoon
Colonization	Heroes of M & M	Panzer General II nf	Tekwar	Under a killing moon
Comanche	Inca 2	Magic Carpet +	Terminal Velocity	Warcraft
Day of the tentacl.	King's Quest 6 nf	Rise of the Triad nf	Terranova	Wing Commander III +10f
Dragonlore	King's Quest 7	Shellshock	The Settlers	Witchaven II nf
1942 Paciic air nf	Destruction Derdy	Great Naval Battle 4	Monkey 1 75 F	Sim City nf
1944 Across... nf	Detroit	Hand of Fate	Monkey Island 2	Space Quest 6
7th guest	Discworld	Inca 1	Nascar nf	Strike Command. nf
Armored Fist	Dune 1+2	Indiana Jones 4	NHL 95 nf	System Shock nf
Battle Isle	Ecstatica nf	Indy Car nf	Outpost	US Navy Fighters
Cannon Folder 2 nf	Enigme de maître LU	Jewel of the oracl	Prince of Persia 1+2	Virtual Kart
Civil War	Euro Soccer 96	Larry 5	Rebel Assault	Wetlands
Cyberia nf	F14 Fleet Defender nf	Larry 6	Sam et Max	Wing Armada nf
Daedalus Encounter nf	FIFA Classics 95	Lost Eden nf	Screamer	Woodruff
Descent	Gobliins 1+2	Lost in Time	shivers	X-COM

JEUX, CULTURELS ET EDUCATIFS

COUPS DE COEUR JEUX DE ROLE	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix	Titres	Prix
ALBION	280	AH 64D LONGBOW	310	GENE WARS	290	SCRABBLE	345	Encyclopédie de l'art occidental	325
DAGGER FALL nf	315	AH 64D DATA DISK	195	GEAND PRIX 2	330	SHATTERED STEEL	260	Grand Louvre	275
COUPS DE COEUR STRATEGIE		ALIEN TRILOGY nf	300	GRAND PRIX MANAGER 2	300	SILENT HUNTER	310	Larousse Multimédia Encyclopédie	690
ADVANCED CIVILIZATION	310	ARE YOU RAEDY AND ALERT	135	HIND	315	SILENT STEEL NF	335	Atlas mondial Microsoft 97 vf	410
AGE OF RIFLES nf + ech	300	AZRAEL'S TEAR	315	ISHAR TRILOGY	275	SIM TOWER vf	305	2000 ans d'Histoire de FRANCE	315
CIVILIZATION 2	320	BATTLEGROUND ARDENNE	325	JEWELS OF THE ORACLE	290	STORM	325	Voyage sur le NIL	245
CIVILIZATION II COLLECTOR'S (+SC)	370	BATTLEGROUND Gettysburg	320	KRAZI IVAN	250	STRIFE	300	Napoléon	335
FRAGILE ALLEGIANCE	295	BATTLEGROUND Waterloo	320	LIGHTHOUSE VF	320	SYNDICATE WARS	285	Gamme CD POCKET (15 titres)	
RED ALERT : C & C	300	CAESAR II	220	Mechwarrior 2 : the mercenaries	310	TEAM F1	285	Prix unitaire : 139 le lot de 3 :	400
THE SETTLERS 2	330	CAPITALISM	300	MEGARACE 2	320	TERMINATOR SKYNET nf	200		
COUPS DE COEUR SIMULATION		CHAOS OVERLORDS WIN95	260	MIGHT & MAGIC TRILOGIE	240	THE DIG	200	EDUCATIFS et ENFANTS (aperçu)	
INDY CAR RACING 2 nf	155	CHRONICLES of the SWORD	290	MONSTER TRUCK MADNESS	240	THE SETTLERS 2 SC. DISK	125		
JET FIGHTER 3 NF + ECH	330	CLUEDO	300	Monthy Python SACRE GRAAL	295	TIE FIGHTER Collection	200	LES MINIMOTS : 3 titres pièce	135
RALLY CHAMPIONSHIP	285	COMMAND & CONQUIER	310	MYST VF	325	TIME COMMANDO	300	les 3	390
SCREAMER 2	220	CONQUEROR	285	NHL 97	295	TOONSTRUCK	320	Mon 1er dictionnaire NATHAN	295
COUPS DE COEUR SPORT		CONQUESTOFNEWWORLDDELUXE	195	NEED FOR SPEED (ed. sp.) nf	320	TORIN'S PASSAGE	225	ADIBOU 2 4/5 ans ou 5/7 ans	290
FIFA 97	300	COUPE DAVIS TENNIS	290	NORMALITY	260	URBAN RUNNER	350	ADI CE1, CE2, CM1, ou CM2	290
NBA LIVE 97	295	CRUSADERS : NO REGRET	270	ORION BURGER	270	WAGE OF WAR	280	BARBIE STYLISTE	240
COUPS DE COEUR AVENTURE		DESTRUCTION DERBY 2	285	PHANTASMAGORIA	250	WARHAMMER	310	Comment ça marche NATHAN	370
CHEVALIERs DE BAPHOMET	290	DISCWORLD 2	275	POLICE QUEST SWAT	340	WING COMMANDER IV	190	DRAGOR LE DRAGON	180
GABRIEL KNIGHT 1+2	360	DUKE NUKEM 3D	195	PRO PINBALL : THE WEB nf	325	WIZARDRY GOLD	275	Marine Malice et le mystère des graines	245
WIZARDRY NEMESIS	330	DN3D PLUTONIUM PACK nf	185	QUAKE	320	WORMS	255	Les 9 DESTINS de VALDO	245
ZORK NEMESIS	315	EF2000 (TFX2)	215	QUEST FOR FAME nf	260	Z	295	TUNELAND	139
COUP DE COEUR REFLEXION		ERADICATOR nf	200	RAMA	330			RAYMAN juniors 3 titre s CP, CE1, CE2	139
CREATURES	220	F1 MANAGER	240	RAYMAN	250	CULTURELS		PAYUTA	225
COUPS DE COEUR ACTION		FANTASY GENERAL	320	REBEL ASSAULT 2 + MAKING OF	175			POUCE POUCE SAUVE LE ZOO	225
MDK	295	FLIGHT SIMULATOR 6.0 WIN	345	RIPPER	350	Dictionnaire Multimédia Hachette	600		
ULTRA PINBALL 2 Creepnight nf	255	FLIGHT UNLIMITED nf	195	RISE & RULES OF THE EMPIRE	300	Encyclopédie Microsoft 97 vf	710		
XS	260	GENDER WAR	240	RISK	295	Encyclopédie Corps Humain	295		

Un prix vous semble trop élevé : Contactez-nous. Il s'agit sûrement d'une erreur.

Tous les logiciels sont en version française sauf nf (notice en français).

OFFRES SPECIALES RESERVEES AUX 100 PREMIERES COMMANDES

Offre	Prix	Offre	Prix
Remise de 10 Frs sur les jeux « coups de coeur »		Dictionnaire Hachette 97 + Atlas Hachette	850
FLYING CORPS + US NAVY 97 (prix hors promo 645 frs)	620	SPYCRAFT +Syndicate Wars (prix hors promo : 610 F)	590
FABLE + DRAGON LORE 2 (prix hors promo 555 frs)	530	MAX + DAGGERFALL (prix hors promo : 605 F)	585

MODEM * FAX * MINITEL * ACCES INTERNET	PRIX
Carte Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	750
Boitier Maxi Modem 33600 Bps (FototWin+Compuserve+AOL)	930
Carte Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad ..)	1120
Boitier Maxi Modem 33600 (Warcraft2 + Duke Nukem3D + Kali32 + NetStad)	1220
Boitier Maxi Modem Vocal 28800 (FototWin+Compuserve+AOL)	970
CARTES SON et ENCEINTES	
Maxi Sound16 PnP (carte son 16 bits Plug & Play Full Duplex [+ Internet Phone])	345
Maxi Sound32 Wave FX (carte son Wave 1Mo PnP + effets [+ Internet Phone])	670
Maxi Sound64 (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + effets [+ IP])	970
Maxi Sound64 Home Studio (carte son Wave 4Mo PnP +3D + Surround + Direct to disk [+IP])	1230
Enceintes 40 watts, 160 watts, 240 watts, 320 watts 3D 139 , 215 , 270,	350
LECTEURS CD ROMS ET KITS MULTIMEDIAS	
Maxi CD ROM 8X (lecteur CD ROM octuple vitesse + kit de connexion)	670
Maxi CD ROM 8X + GRAND PRIX 2 (lecteur octuple vitesse+ Grand Prix 2 + kit de connex.)	770
Maxi CD ROM 12X (lecteur CD ROM 12X + kit de connexion)	880
Maxi CD ROM 12X + GRAND PRIX 2 (lecteur 12X + Grand Prix 2 + kit de connexion)	1020
Maxi Kit 16 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi Sound16 PnP+CD ROM 8X IDE +HP+Grand Prix 2)	1130
Maxi Kit 32 8X + GRAND PRIX 2 (Maxi32 Wave FX + CD 8X IDE + HP + Grand Prix 2)	1460
SCANNER A4 COULEUR	
Maxi Scan A4 (une passe) (scanner couleur A4 / 2400 dpi , résolution optique 600 dpi)	1500

Des prix fous toute l'année

Livraison gratuite sur Paris 5ème, 6ème, 7ème, 13ème, 14ème,15ème

Vente par correspondance uniquement

Possibilité de venir retirer vos commandes en téléphonant au 01.45.43.07.20

Téléphonez 7j/7 de 10h. à 21h. au 01.45.43.07.20.

N'hésitez pas à nous appeler après 19h nous sommes alors plus disponibles et à votre écoute pour vous conseiller.

Formations DOS, WINDOWS 3.11, WINDOWS 95
DECOUVERTE DU MULTIMEDIA
Renseignements au 01.45.43.07.20 après 19h ou Sam. et Dim.

Nouveau 3615 CGS

Bon de Commande à retourner ou à faxer à CGS Multimédia
191 rue d'ALESIA montée 4- 75014 PARIS
Tel : 01.45.43.07.20 Fax : 01.45.43.07.97

Nom .... Prénom ....
Adresse ....
Code Postal .... .Ville ....Tel : ....

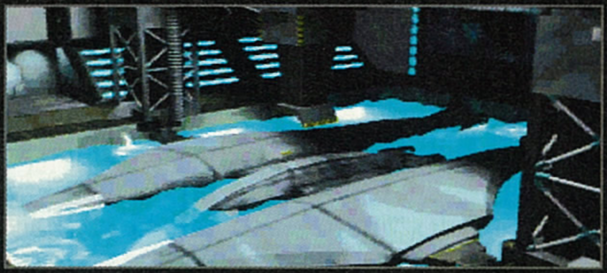
☐ Paiement à la commande par chèque bancaire, CCP ou mandat
☐ Contre remboursement (à réception) : Port 70 Frs

n'hésitez pas à commander sur papier libre

Désignation	Qté	Prix
CD : port : 32 F Contre remboursement : 70 F CEE et DOM TOM : 75 F	Remise	
Matériel : port 55 F Contre remboursement : 90 F CEE et DOM TOM : Tel	Port	
Recommandé : Port + 15 F Chronopost : Tel	Total	

Les prix indiqués sont tous TTC. Sauf erreurs typographiques ou modifications. Dans la limite des stocks disponibles

Preview
ARCADE
PC CD-ROM
EDITEUR GT INTERACTIVE
DÉVELOPPEUR N-SPACE
SORTIE PRÉVUE MAI





Tiger Shark



Tiger Shark sera un jeu d'action, qui vous propulsera aux commandes d'un engin étonnant car totalement improbable. Le Tiger Shark est une sorte de croisement entre un hydroglisseur et un sous-marin, ce qui est bien pratique pour attaquer les croiseurs russes. Résolument arcade, le requin tigre ne vous collera pas la migraine au niveau des contrôles : c'est simple et basique, comme tout ce qui ressemble à un produit console. Caractéristique intéressante : les dents de la mer sont d'ores et déjà accélérées pour la 3DFX.

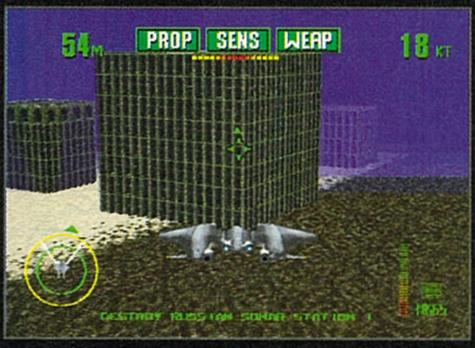
Ian en 3D sur l'eau







Les bâtiments ennemis, ces excités, lancent des missiles à tête chercheuse. Quand vous vous réfugiez sous l'eau, ils balancent des mines, ces communistes.









Preview

AVENTURE
PC CD-ROM
EDITEUR BMG
DÉV. CRYO INTERACTIVE
SORTIE PRÉVUE MAI




Atlantis, secret d'un monde oublié

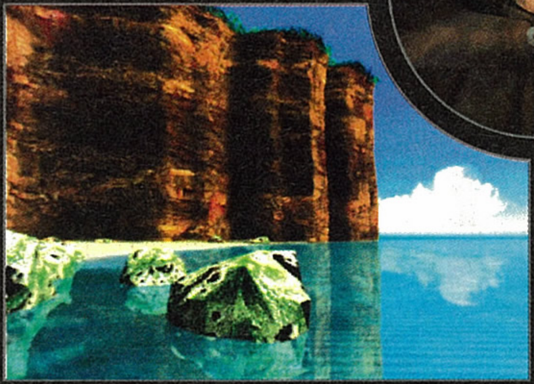


La légende de l'Atlantide a inspiré de nombreuses œuvres de fiction. Cryo en a même fait un jeu, juste histoire de vous en mettre plein la vue. L'histoire vous mène de par le monde à la recherche de la reine d'Atlantis. Avant de rencontrer l'énigmatique souveraine, il vous faudra mener moult combats et résoudre de nombreuses énigmes. Au passage, vous ne manquerez pas d'être ébloui par la diversité des lieux et le graphisme, splendide.

La réalisation technique d'Atlantis fait montre d'une parfaite maîtrise des dernières techniques. Si le moteur omni-3D est déjà connu, puisqu'il s'agit de celui utilisé pour Versailles, Complot à la cour du roi, il a été amélioré afin d'offrir au joueur des écrans de toute beauté. Les déplacements sont précalculés et on ne sait encore rien de la jouabilité. Pourtant, c'est vrai que c'est bigrement important... Le test nous en dira plus.

Kika







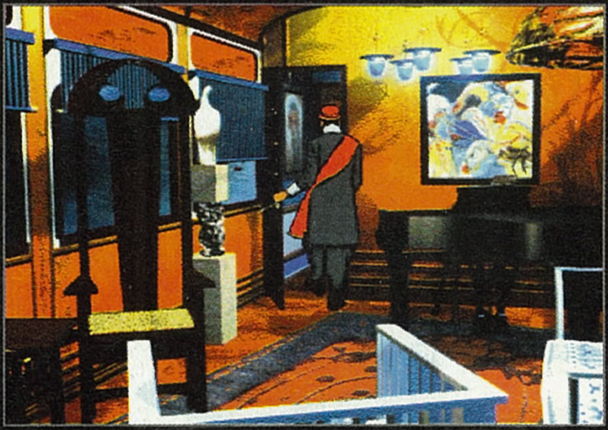



1997 : L'ANNÉE STAR WARS™ SUR TOUS LES ÉCRANS !
STAR WARS
X-WING VS. TIE FIGHTER
SINGLE AND MULTI PLAYER SPACE COMBAT SIMULATION
X-WING™ vs TIE FIGHTER™
Le 1er jeu de combat spatial multijoueur dans l'univers Star Wars.
Disponible en avril 1997
STAR WARS
JEDI KNIGHT
DARK FORCES II
JEDI KNIGHT™ : DARK FORCES™ II
Apprenez à maîtriser la Force et combattez de véritables ennemis au sabre laser.
Disponible au printemps 1997
STAR WARS
YODA STORIES
YODA™ STORIES
Le 1er jeu de bureau offrant des millions d'aventures dans l'univers Star Wars.
Disponible en avril 1997
TM & © 1997 Lucasfilm Ltd. All rights reserved. Used under authorization.
Windows CD-ROM PC
Infos Trucs et Astuces
3615 Ubi Soft
Ubi Soft
ENTERTAINMENT
LUCAS Arts

Preview

AVENTURE
PC, WINDOWS 95
EDITEUR UBI SOFT
DÉV. ACTIVISION
SORTIE PRÉVUE MAI





The Last Express



Jeu d'aventure par excellence, The Last Express vous fait voyager à travers l'Europe sur l'Orient Express, trajet Paris-Constantinople. L'histoire se déroule à bord du train. Vous incarnez un jeune Américain sollicité par un ami, et vous retrouvez mêlé à des meurtres et disparitions d'objets. La veille de la Première Guerre mondiale, les intrigues entre voyageurs de différentes nationalités sont multiples : vous devrez les démêler pour découvrir l'assassin de votre ami. Le train est entièrement reconstitué en 3D à partir de données historiques. Les personnages dessinés se déplacent grâce au moteur utilisé dans Prince of Persia. La fluidité et le naturel de leurs mouvements devraient vous impressionner. L'ambiance sonore sera réaliste et étroitement mêlée aux drames. L'originalité du jeu reposera, en partie, sur la possibilité de remonter dans le temps si vous avez oublié d'effectuer une action vitale. Un œuf de Fabergé, célèbre bijoutier, vous le permettra. Rien ne semble avoir été oublié pour faire de ce jeu une belle aventure. Mais les trajets en train sont souvent longs. Espérons que ce jeu ne s'essoufflera pas au fil du voyage.

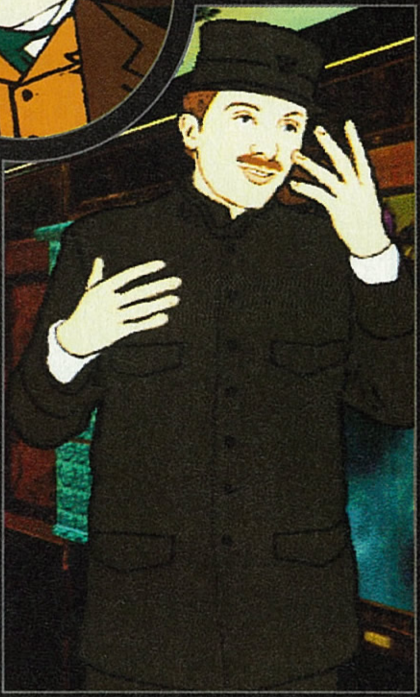
KIKA.

La fouille des valises des passagers est incontournable ; mais pour vous introduire dans les cabines, il faudra attendre que les garçons de wagons se déplacent. ▼





▶ *Mince alors, votre ami a été assassiné ! Principale question : comment vous débarrasser du cadavre?*



Les dames du voyage se laisseront certainement charmer par votre prestance et votre jeunesse éclatante, bel Américain. ▼





▲ *La belle Anna a une personnalité intrigante : un chien et un pistolet l'accompagnent. Étrange, non ?*



Fuyez pendant qu'il en est encore temps !

Chaque jour l'épidémie progresse et les consoles envahissent nos foyers. Joypad est le seul remède efficace pour comprendre ce qui risque de vous arriver !

Lisez Joypad... Avant qu'il ne soit trop tard.



C'ÉTAIT UN COMMUNIQUÉ DU CENTRE NATIONAL DE PRÉVENTION CONTRE LES CONSOLES.

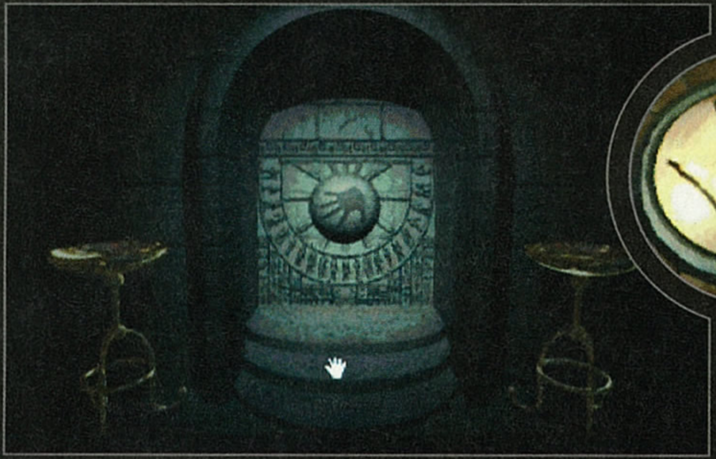
Preview

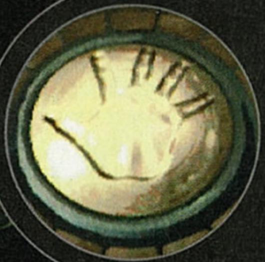
AVENTURE
PC CD- ROM & MAC
ÉDITEUR UBI SOFT
DÉVELOPPEUR MOJAVE
SORTIE PRÉVUE MAI





Les Mystères de Louxor

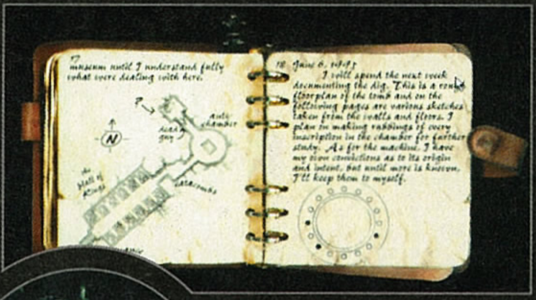


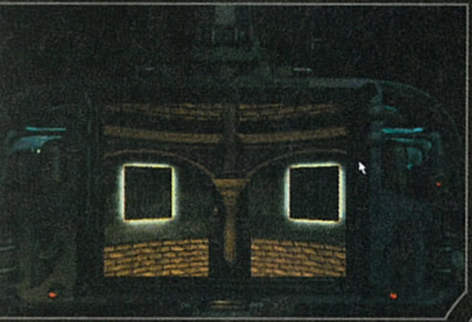


Le carnet de bord du professeur sera un conseiller utile : il vous fournira en effet de précieuses indications . ▼

Approchez, approchez, écoutez le conte des Mystères de Louxor. Imaginez un homme généreux, archéologue en mission dans un désert égyptien, à la recherche d'une tombe plus vieille que la mémoire des hommes. Son trésor comportera des objets aux origines mystérieuses. Une légende terrible parlant d'un dieu et d'une arme monstrueuse flottera autour de lui. Mais des ombres encore plus terribles menaceront le paisible savant. Un certain docteur Osiris et sa troupe paramilitaire chercheront quelque chose de précis à l'intérieur de ce tombeau. Ils seront prêts à tuer pour l'avoir. L'homme, seul, réussira-t-il à les empêcher de s'approprier cet artefact inconnu ? Vous devrez le guider dans ses recherches. Tel Sherlock Holmes, vous récolterez des indices, et vos déductions contribueront à dévoiler la vérité. Oui, c'est un jeu d'aventure et d'énigme, bonne déduction. Les promesses d'un décor égyptien superbe et d'un scénario bien ficelé seront-elles tenues ? La version bêta le laisse supposer. Peut-être aurons-nous enfin les mille et une nuits sur ordinateur ?

kika



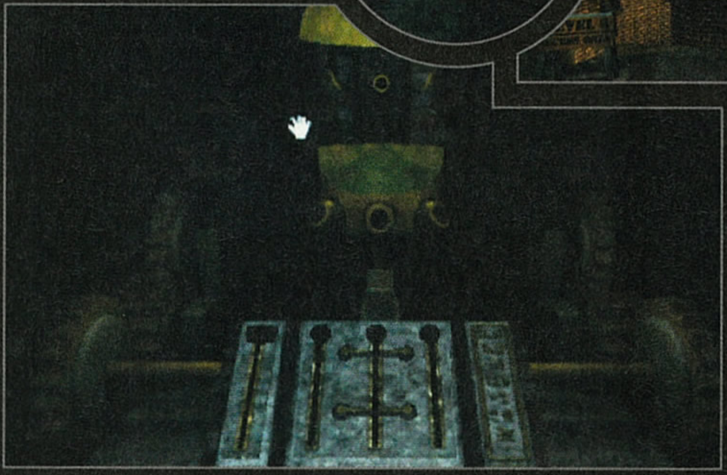


Comment permettre à l'eau de couler par le trou du milieu, de manière à ce que la roue tourne ? Ce ne sera pas le seul mystère. ▼











◀ Les actions risquées ne manqueront pas. Rassurez-vous, si vous mourez, le jeu vous ramène automatiquement avant l'action fatale.

EURO DEAL

LA SECURITE DE VOS COMMANDES
ENVOI UNIQUEMENT EN CONTRE REMBOURSEMENT
LIVRAISON 24/48 H



JEUX PC - CD ROM Version française

Jeu	Prix
ABSOLUTE ZERO	269 F
ABUSE	269 F
ADIDAS POWER SOCCER	339 F
AFTERLIFE	329 F
AFTERSHOCK	199 F
AH 64 LONGBOW	329 F
ALBION	329 F
ALIEN TRILOGY	285 F
AMOK	299 F
AREA 51	329 F
ARCHIMEDIAN DYNASTY	259 F
ASCENDANCY	319 F
ASSAULT RIGGS	279 F
ASSAULT RIGS 97	299 F
ATF GOLD WIN 95	299 F
BAD MOJO	299 F
BAKU BAKU	239 F
1944 LA BATAILLE DES ARDENNES	319 F
BEDLAM	269 F
BLAM ! MACHINEHEAD	319 F
CAESAR 2	285 F
CHRONICLE OF THE SWORD	309 F
CHRONOMASTER	259 F
CIVILISATION NETWORK	285 F
CLUEDO	299 F
COLONIZATION	315 F
COMANCHE 3	299 F
COMMAND & CONQUER	299 F
COMMAND & CONQUER COVERT OPERATION	119 F
COMMAND & CONQUER RED ALERT	329 F
CONQUEROR	279 F
CONQUEST EARTH	329 F
CONQUEST OF THE NEW WORLD DELUX	189 F
CRUSADER	319 F
CYBERIA 2	309 F
CYBERMAGE	299 F
D	269 F
DAGERFALL	329 F
DARKLIGHT	299 F
DAYTONA USA	319 F
DEADLINE	309 F
DEATHDROME	189 F
DEATH RALLY	139 F
DESCENT 2	309 F
DESTRUCTION DERBY 2	339 F
DIABLO	329 F
DIE HARD TRILOGY	289 F
DISCWORLD 2	329 F
DOWN IN THE DUMPS	289 F
DUKE NUKEM 3D	269 F
DUKE NUKEM PLUTONIUM	179 F
DUNGEON KEEPER	319 F
EARTHSIEGE 2	279 F
EARTHWORM JIM 1+2	269 F
EF 2000	295 F
ESPN EXTREME SPORTS	249 F
ESTATICA 2	329 F
EURO 96	285 F
EXHUMED	299 F
F22 LIGHTNING	299 F
FABLE	329 F
FADE TO BLACK	289 F
FANTASY GENERAL	299 F
FAST ATTACK	249 F
FIFA 96	295 F
FIFA 97	299 F
FLIGHT UNLIMITED	269 F
FLYING CORPS	309 F
FINAL DOOM	289 F
FORMULA ONE	329 F
FRAGILE ALLEGIANCE	259 F
FSFX	249 F
GABRIEL KNIGHT 2	329 F
GENDER WARS	269 F
GENE MACHINE	299 F
GENE WAR	349 F
GP MANAGER	299 F
GRID RUN	289 F
HARDLINE	309 F
HARVESTER	329 F
HERETIC SHADOWS OF SERPENT	269 F
HEXEN: DEATHKINGS...	169 F
HULK 2	279 F
JAMES BOND	329 F
JET FIGHTER 3	309 F
KICK OFF 96	279 F
KICK OFF 97	299 F
KKND	269 F
KRAZY IVAN	329 F
LA CITE DES ENFANTS PERDUS	329 F
LANDS OF LORE 2	299 F
L'ENTRAINEUR 97	129 F
LES CHEVALIERS DE BAPHOMET	329 F
LES GUIGNOLS DE L'INFO 2	349 F
LEISURE SUIT LARRY 7	269 F
LIGHTHOUSE	309 F
LINKS PELICAN HILL	179 F
MAGIC	329 F
MAGIC THE GATHERING	299 F
MANIC KART	155 F
M.A.X.	289 F
MDK	299 F
MEGARACE 2	309 F
MECHWARRIORS 2	329 F
MISSIONS TAIGE (ALERTE ROUGE)	149 F
MONOPOLY	259 F
MONSTERTRUCKS	289 F
MORTAL KOMBAT COMBO	309 F
MOTORACER	299 F
MYST	329 F
NASCAR 2	299 F
NBA HANG TIME	299 F
NBA JAM EXTREME	299 F
NBA LIVE 96	299 F
NBA LIVE 97	289 F
NEED FOR SPEED 2	299 F
NHL 97	289 F
NHL HOCKEY 96	309 F
NORMALITY	299 F
OPEN ICE	269 F
OTHELLO	199 F
PANDORA DIRECTIVE	329 F
PANZER GENERAL 2	305 F
PAWS	229 F
PERFECT WEAPON	299 F
PGA EUROPEAN TOUR	299 F
PGA TOUR GOLF 96	299 F
PGA TOUR GOLF 97	289 F
PHANTASMAGORIA	319 F
PHANTASMAGORIA 2	299 F
PINBALL 97	149 F
POD	309 F
POLICE QUEST SWAT	299 F
POWERCHESS	299 F
POWER F1	269 F
PRIVATEER 2 : THE DARKENING	299 F
PRO PINBALL: THE WEB	265 F
PUTTY SQUAD	299 F
QUAKE	299 F
QUAKE MISSION DISC	179 F
RAMA	299 F
RAYMAN	255 F
REALMS OF THE HAUNTINGS	339 F
RIOT	259 F
RISE&RULES OF ANCIENT EMPIRE	299 F
RISK	299 F
SCREAMER 2	249 F
SETTLERS 2	309 F
SETTLERS 2 DATA DISC	149 F
SHERLOCK HOLMES	309 F
SHOCKWAVE ASSAULT (WIN 95)	289 F
SIM CITY 2000 COLLECTION	329 F
SIM COPTER	299 F
SIM GOLF	269 F
SIM ISLE	329 F
SIM MUSIC	269 F
SIM PARK	269 F
SPEED HASTE	209 F
SPEED RAGE	269 F
SPYCRAFT	289 F
STARFIGHTER 3000	269 F
STAR TREK GENERATIONS	339 F
STEEL PANTHER 2	309 F
STORM	299 F
SWIV	269 F
SYNDICATE WARS	339 F
TEAM F1	289 F
TERMINATOR FUTURE SHOCK	279 F
TERRANOVA	289 F
TEST DRIVE OFF ROAD	329 F
THE GENE MACHINE	299 F
THE LAST BLITZKRIEG	339 F
THEME HOSPITAL	299 F
THUNDERHAWK 2	265 F
TIME COMMANDO	299 F
TOMB RAIDER	299 F
TORRIN'S PASSAGE	289 F
TOTAL MANIA	319 F
TOUCHE COULE	299 F
TRIVIAL PURSUIT	259 F
URBAN RUNNER	309 F
USNF 97	299 F
VAMPIRE	299 F
VIKING CONQUEST	349 F
VIRTUA COP	319 F
VIRTUAL KART	249 F
VODOO LOUNGE	239 F
WARCRAFT 2	309 F
WARCRAFT 2 SCENARY DISC VF	159 F
WARWIND	309 F
WESTWOOD ANTHOLOGY	309 F
WING COMMANDER IV	349 F
WIPE OUT 2097	329 F
WIZARDRY NEMESIS	299 F
WORLD RALLY FEVER	159 F
WRECKING CREW	299 F
YAHTZEE	199 F
Z	269 F

CD ROM petits prix

Jeu	Prix
ALIEN CARNAGE	79 F
BENEATH STEEL SKY	99 F
BLACKSTONE PLANET STRIKE	79 F
CANNON FODDER	99 F
CIVILISATION 1	149 F
CIVIL WAR	99 F
CONGO	99 F
CREATURE SHOCK	99 F
DEADELUS ENCOUNTER	99 F
DESTRUCTION DERBY	99 F
DISCWORLD	99 F
DUNE 1 ET 2	99 F
ESTATICA	99 F
F1 GRAND PRIX 1	139 F
F15 STRIKE EAGLE 2	79 F
F19 STEALTH FIGHTER	79 F
HAND OF FATE	99 F
HOCUS POCUS	79 F
INDYCAR RACING	79 F
JOURNEYMAN PROJECT KING	79 F
KYRANDIA 3	99 F
LANDS OF LORE	99 F
LINKS GOLF	79 F
LOST EDEN	99 F
M1 TANK PLATOON	79 F
MANCHESTER UNITED	79 F
MASTER OF MAGIC	139 F
NASCAR	79 F
OVERLORD	99 F
PIRATES	79 F
PLAYER MANAGER 2	99 F
QUEST V	79 F
SABRE TEAM	79 F
SCREAMER	99 F
SHELLSHOCK	99 F
STARTRECK	99 F
STAR TRECK 25TH	79 F
STREETFIGHTER 2	99 F
THE 7TH GUEST	99 F
TILT	99 F
TURBO	79 F
WITCHAVEN 2	99 F

POUR COMMANDER

PAR TELEPHONE
03 29 42 68 74

PAR COURIER
EURO DEAL
46, Avenue du Général de Gaulle
88110 RAON-L'ETAPE

Prix valables 1 mois sauf erreur d'impression

Bon de commande à expédier à EURO DEAL
46, avenue du Géneral de Gaulle 88110 RAON-L'ETAPE (SANS REGLEMENT)

Nom :........................ Prénom :........................

Adresse :..

Code Postal :........................ Ville........................

Tél :(Mention Obligatoire)........................ Pays :..........

Références		Prix
CONTRE REMBOURSEMENT	**Port :**	**49 F**
CHEQUES OU ESPECES	**Total :**	

Preview

MACHINE PC CD-ROM
GENRE ACTION/AVENTURE
EDITEUR LUCAS ARTS
DÉV. LUCAS ARTS
SORTIE PRÉVUE MAI





Outlaws

Ayé. La preview de Outlaws est arrivée. Outlaws, bande de crevures, c'est Doom revisité western par Lucas Arts. Et pas n'importe quel western. "Ouaip', faut pas t'gourrer, étranger". Du vrai western spaghetti de chez spaghetti, qui machouille et remachouille un cigarillo éteint sous son poncho mexicain. Bref, c'est avec une musique largement inspirée d'Ennio Morricone que nous ferons nos premiers pas sous le soleil de l'Ouest. L'intro dessin animé campe un certain James Anderson, ancien marshall dont la famille a été massacrée par des Desperados. Oui, ça fait penser à l'excellent film "Joe Walsh". Les dessins sont un peu bizarres. Des couleurs fabuleuses, mais le héros a les bras qui pendent jusqu'au sol comme un orang-outang. "Tu t'es trompé d'adresse, étranger ; ici, c'est le Far West et pas le pays de Tarzan l'homme-singe". Côté jeu, pas d'énormes surprises, semble-t-il. En vue subjective, vous sillonnerez saloons et villes fantômes pour distribuer de bonnes giclées de plomb fondu dans le bide des méchants. Le moteur d'affichage 3D est celui de Dark Forces (vite, vite, il sera obsolète dès la sortie de Jedi Knight). Les niveaux sont longs, et la bonne nouvelle c'est qu'on pourra y jouer à plusieurs. Comme on dit de par chez nous, "Il faudra attendre le... PAN !". "Désolé pied tendre, mais tu causais trop, ça indispose les vautours".

Ian "six shots" solo









La célèbre scène du duel. Souci du détail oblige, il faut en permanence recharger son colt. ▼



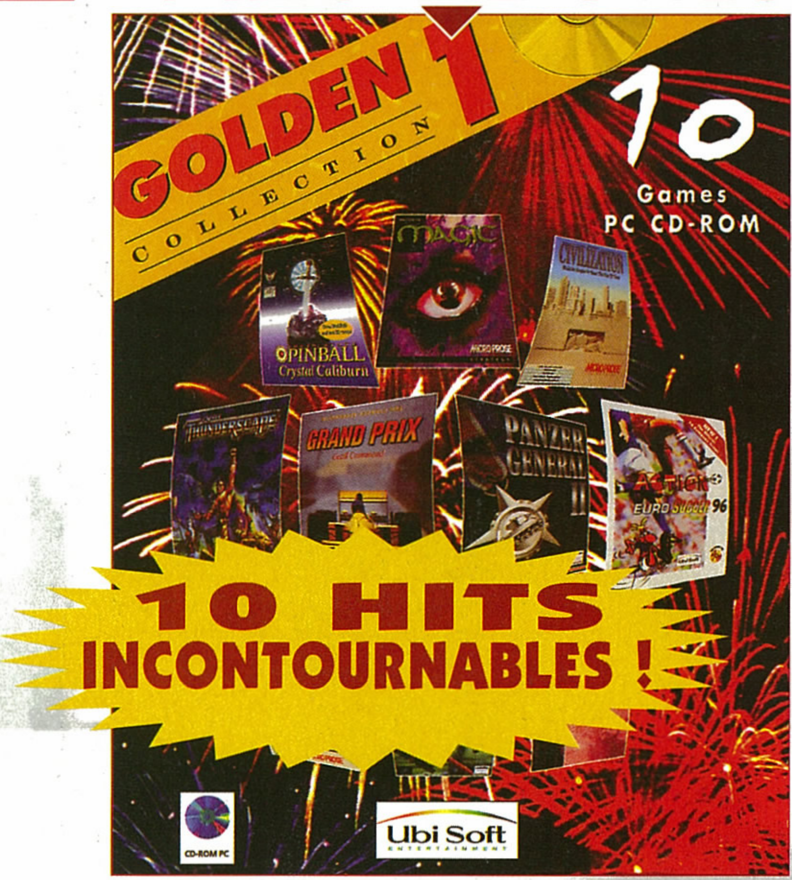


▲ C'est pas possible : faut faire parler la poudre pour se faire servir une mousse, dans ce patelin de ploucs.

ABONNEZ-VOUS

DÈS AUJOURD'HUI À joystick

ET RECEVEZ CE JEU



11 numéros de Joystick	385 F
+ Golden 1 (CD-Rom PC)	349 F
Soit un Total de	~~734 F~~
Pour vous seulement	**469 F**

soit 265 F d'économie!





OFFRE EXCEPTIONNELLE D'ABONNEMENT

A retourner sous enveloppe affranchie accompagnée de votre règlement à : JOYSTICK • TSA 90222 • 92887 • Nanterre Cedex 9. **ST 177**

Oui je m'abonne à JOYSTICK pour 1 an (11 numéros), et je recevrai en plus Golden 1 (10 jeux sur PC CD-Rom) pour un montant de 469 F seulement au lieu de ~~734~~ F. **Je réalise ainsi une économie de 265 F, soit plus de 35% de réduction.**

Je joins mon règlement à l'ordre de JOYSTICK par :

❑ Chèque bancaire ou postal ❑ Mandat-lettre

❑ Carte bancaire N° Expire le ____/____

Signature

NOM ____________________

PRÉNOM ____________________

ADRESSE ____________________

____

CODE POSTAL ______ **VILLE** ____________________

PSEUDO ____________________

(à créer sur le 3615 JOYSTICK avant de renvoyer votre coupon afin de profiter du 3614 JOYSTICK.)

Offre valable deux mois dans la limite des stocks disponibles et réservée à la France métropolitaine. Vous pouvez acquérir séparément les 11 numéros de Joystick au prix unitaire de 35 F, et le jeu Golden 1 au prix de 349 F + 13 F de frais d'emballage et de port. Délai de livraison de votre jeu : 4 semaines après réception de votre premier numéro.
Le droit d'accès et de rectification des données concernant les abonnés peut s'exercer auprès du service Abonnements. Sauf opposition formulée par écrit, les données peuvent être communiquées à des organismes extérieurs.

Preview

SPORT FUTURISTE
PC CD-ROM
EDITEUR SONY
DÉV. PSYGNOSIS
SORTIE PRÉVUE MAI





Riot



Speedball n'est pas mort, et Riot a bien l'intention de lui mettre la raclée de sa vie. À mi-chemin entre le hockey sur glace, le kung-fu et le rugby (oui, je sais, ça fait beaucoup de moitiés, et du coup, il faudrait plutôt parler de tiers ; mais je sens que je vais vous lasser, avec ces histoires dont tout le monde se fout volontiers), Riot vous invite à constituer une équipe de tueurs pour aller marquer ce fichu but dans le camp de ces enfoirés d'adversaires (en plus, “à tiers chemin”, c'est étrange). L'engin cause en 3D et vous fera admirer le terrain sous tous les angles possibles et imaginables. En plus, vous pourrez jouer à huit simultanément si vous décidez de dépenser vos thunes dans une communication téléphonique généreusement facturée par France Telecom, notre ami de trente ans (ou alors, je me lance et j'invente une nouvelle expression : tiers-chemin. Ça sonne pas mal. Et pis, on parle bien de “mi-temps” ou de “tiers-temps”). Des coups spéciaux vous seront également fournis gracieusement, afin d'améliorer votre efficacité dans l'arrachage de tronches et l'éventration sans taches. Un jeu tout en finesse, quoi.

Fishbone



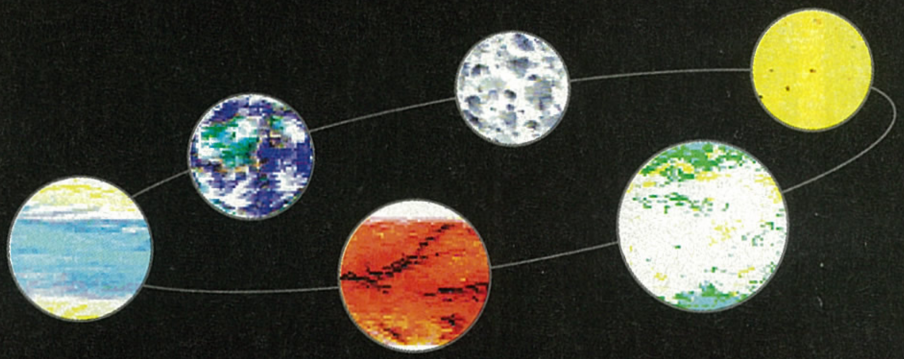






Preview

STRATÉGIE
PC CD-ROM
EDITEUR FUNSOFT
DÉV. PLAYMATES INT. ENTERT./
ELECTRICMOO PROD.
SORTIE PRÉVUE MAI

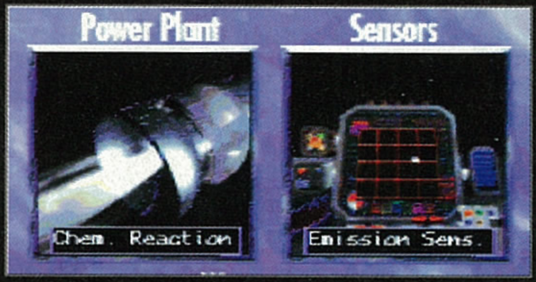


Into The Void

Into The Void fait partie des prochains jeux de stratégie intergalactique. Vous incarnerez différentes races d'extra-terrestre, dont les Terriens. Chacune aura sa particularité. Le jeu se jouera par tours avec une possibilité réseau. Il faudra partager son temps entre la gestion de la base et les missions extraplanétaires. Le but sera évidemment de démolir les autres races et de prendre le contrôle de leurs colonies. Qui a parlé de racisme ? Ce sera uniquement une histoire de gros sous. Gageons que la concurrence sera dure avec la sortie de Rebellion et le tant attendu X-COM.

Kika











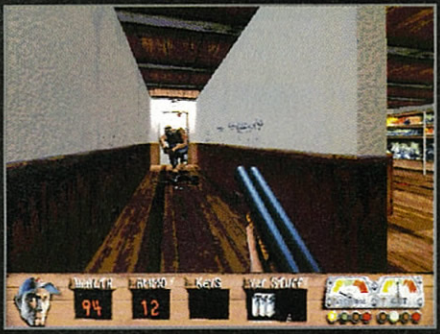


Le magazine de toute la vidéo.

On a bien dit toute !

Preview

DUKE-LIKE
PC CD-ROM DOS 6.32/7.0
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR XATRIX
SORTIE PRÉVUE MAI









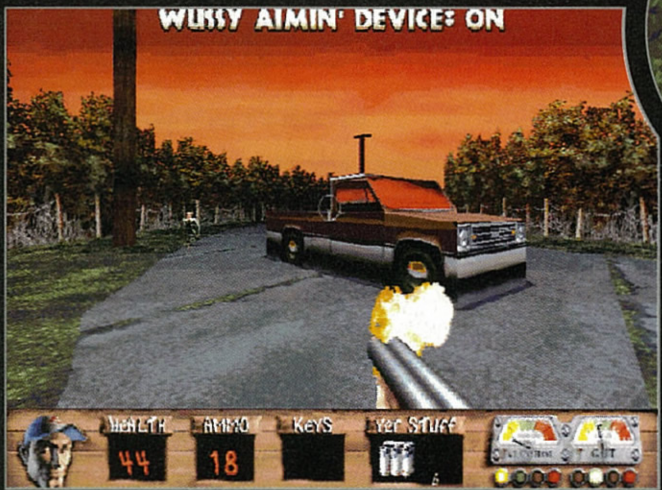
Redneck Rampage

Le "redneck", c'est la version yankee du beauf' de nos campagnes : il rote, il pète, il viole des cochons sans préservatif et a voté Ross Perot aux dernières présidentielles. Dans ce jeu qui utilise la réplique fidèle du moteur de Duke Nukem 3D, vous incarnez un personnage aussi bourrin que le beau Duke, mais en guise d'armes et de boosters, vous vous retrouvez avec une cargaison de canettes de Budweiser, un flingue de la guerre de Sécession et d'autres trucs plus marrants, comme les bâtons de dynamite ou vos propres flatulences. RR est un jeu qui tache. Parce que du sang, il faudra en faire couler pour récupérer votre goret de compétition. En effet, les malotrus qui l'ont enlevé ne sont autres que vos frères jumeaux, mais en version poids lourd. Le héros, un sudiste maigrichon (style pompiste d'avion), ne tient pas l'alcool : dès que sa jauge d'alcoolémie ou de digestion intestinale dépasse un certain stade, il commence à ne plus marcher droit, à tirer de travers et ne perçoit plus très bien les couleurs. Cela constitue la partie la plus «politically correct» de ce produit. Tout le reste n'est que massacre de poulets à la pince monseigneur, tuerie de vaches au calibre 12 et ramassage de chips pour se redonner du peps.

Bob Arctor









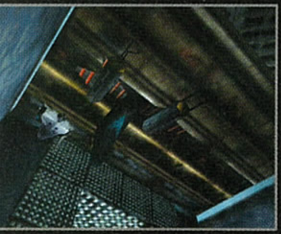


▲ Après avoir pris mon pied en décimant de l'alien, du zombie, du mutant, du dragon et du communiste, j'accomplis enfin mon rêve ultime, exploser des troupeaux de gruiiikkk ! Décidément, j'adore mon métier.

Preview

ARCADE
PC, WINDOWS 95
EDITEUR EIDOS INTERACTIVE
DÉV. SIMIS DEVELOPMENTS
SORTIE PRÉVUE MAI







Terracide

Dans l'avenir, je vois un jeu d'arcade assez proche d'Hexen, très beau et en S-VGA s'il vous plaît. J'y vois aussi tuerie, tuerie, tuerie. Notre mère nourricière toujours menacée par des êtres extérieurs ou intérieurs. Fuite et invasion : ceux qui sont partis voudront revenir. Mais leur aspect et leurs pensées se seront transformés de manière terrifiante au contact des autres mondes. Indésirables sur leur propre Terre, ils seront devenus. Vexés, ils essaieront de reprendre possession de la planète dont ils ont été exilés. Courage, peuple tremblant, car je vois un unique guerrier se lever pour les combattre. Il mènera son destrier volant jusqu'au dedans de leur terrier spatial. Il lui faudra le détruire en affrontant les droïdes et leurs maîtres pour libérer une fois encore votre monde. Il a l'air sympa.

Kika





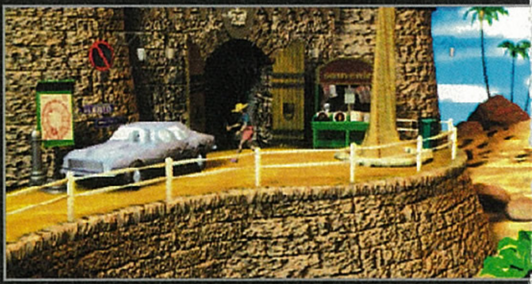


Preview

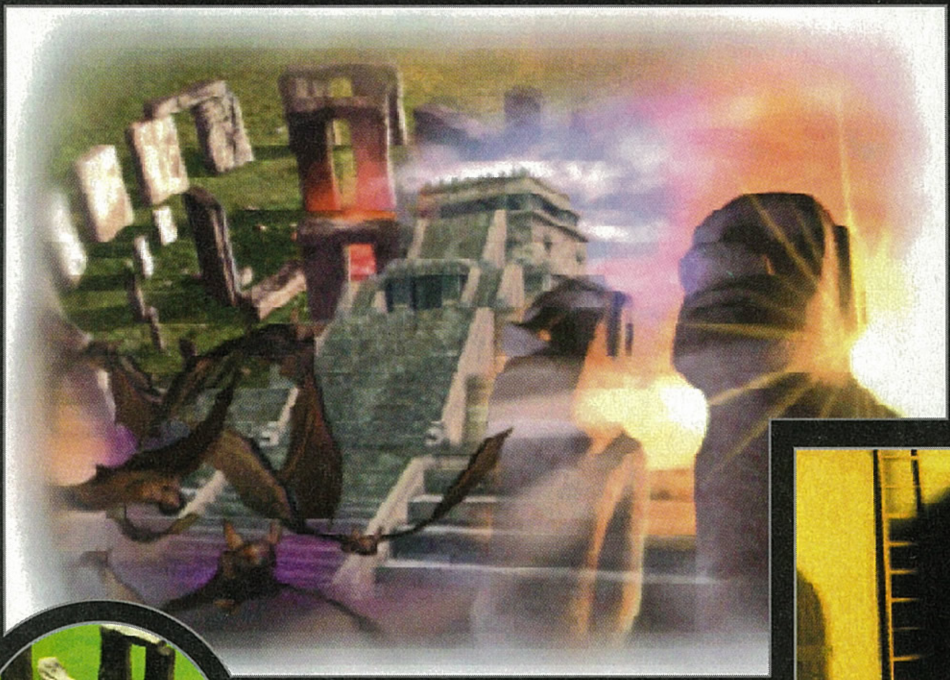
AVENTURE
PC CD-ROM
ÉDITEUR INTERPLAY
DÉVELOPPEUR ICE
SORTIE PRÉVUE MAI







Ark of Time



Dans Ark of Time, le joueur s'aventurera aux quatre coins du globe (les coins d'une sphère, n'importe quoi). Ark of Time promet d'être une véritable fête pour les yeux, vu la qualité esthétique des lieux visités : le paradis enchanteur d'une île des Caraïbes, la grandeur austère d'une église médiévale, la splendeur sans âge de Stonehenge, les abîmes somptueux de la cité d'Atlantis... Un véritable challenge pour les neurones aussi, puisqu'une foultitude d'énigmes et de puzzles de difficulté variable devrait nous tenir en haleine un bon bout de temps. Attendons le test pour savoir si AOT ne sera pas une de ces aventures dont le scénario tourne vite au non-sens.

Ian Solomon's Key







Spécial numéro d'avril : l'île de Pâques. ▼

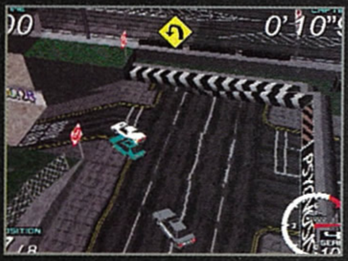




▲ Un professeur, son assistante, un millionaire, un submersible et un mystérieux portail qui pourrait bien être l'entrée de la cité de l'Atlantis. Un beau sac d'embrouilles que devra dénouer le héros, Richard Kendall.

Preview

COURSE DE VOITURES
PC CD-ROM WIN 95 MS DOS 6.0
PSYGNOSIS
CLOCKWORK GAMES
SORTIE PRÉVUE MAI







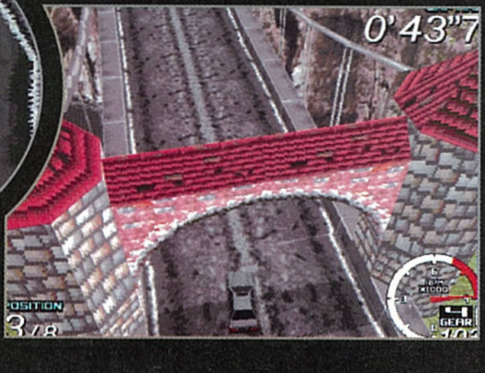
Speedster

Speedster, course de bagnoles réduite à sa plus simple expression, fait fi de toutes les fioritures en vogue pour essayer d'égayer l'un des sports les plus lourds de la galaxie, tennis féminin excepté. On trouvera un minimum d'options d'affichage pour le moteur graphique utilisant Direct-X 3, pour afficher du polygone texturé sur les 8 circuits disponibles. Les véhicules proposés (une quinzaine) iront de la Porsche à la Ferrari en passant par une espèce de dragster. Possibilité de jouer à deux sur le même ordinateur avec l'écran splitté et le partage du clavier de rigueur en ce cas. Chose étonnante, la musique n'est pas tant la tonitruante techno d'aujourd'hui qu'un pot-pourri des plus grands succès d'orchestres hard rock.

Bob Arctor









petites annonces

PC

ACHAT

Département 1 Achète jeux PC CD, recherche Command and Conquer, UFO, Theme... Nicolas Riquier 5 Impasse de la Versanne 01800 Meximieux ou tel après 18 h au 04 74 46 03 91.

Département 22 Achète jeux PC à bas prix. Achète lecteur CD x4. Tristan Evrard 17 Rue de Kerellec 22560 Trebeurden.

Département 26 Recherche Doom 2 pour moins de 150 Frs. Vilayphiou Souk Impasse Tourvieille 26780 Malataverne.

Département 62 Achète divers jeux et utils pour PC CD uniquement. Wissart Arnaud 5 Rue Wattine Bossut 62770 Auchy les Hesdin.

Département 62 Achète logiciels sur PC CD. Bertrand His 16 Avenue des Alpes 62217 Beaurains.

Département 67 Achète sur PC CD : Night Trap (éditeur Digital Picture). Tel au 03 88 29 86 65 à Frédéric.

Département 67 Achète sur PC CD jeux de simulation, sports, utilitaires, faire offre à Laurent Nonnenmacher 8 Impasse des Champs 67203 Oberschaeffolsheim ou tel au 03 88 76 17 77 le soir.

Département 69 Achète Dune 2 sur disquettes uniquement pour 100 Frs. Charles Tran 5 Place Alexandre Dumas 69140 Rillieux La Pape ou tel au 04 78 88 41 27 après 19 h.

Département 77 Achète moniteur 15" ou 17" à tout petit prix, DPU Cyrix P166, adaptateur PC/TV + divers matos, faire offre. Tel à Bertrand au 01 60 25 15 61.

Département 78 Achète 1 ou 2 barettes de 16, 12 ou 8 Mo Ram 8 bits. Faire offre à Sylvain au 01 34 62 16 17.

Département 80 Achète jeux PC CD, recherche nouveautés Steel Panther 2, Pod, Moto Racer. Kocinbuiska Manuel 31 Rue Isidore François 80000 Amiens ou tel au 03 22 44 41 05 après 18 h.

CONTACT

Département 13 Recherche sur Marseille et ses environs des personnes pour monter réseau en vue de jouer à Duke Nukem, Warcraft, Command and Conquer. Tel au 04 90 42 42 71 à David.

Département 77 Cherche barettes de mémoires de 4 Mo 8 bits. Appelez Flavian au 01 60 01 04 86 le soir.

Département 78 Echange Warcraft 2 Deluxe contre Red Alert. Tel au 01 30 54 26 66 après 19 h.

Département 78 Recherche contacts sur Falcon 030 pour échange et aussi jeu Epic sur ST, cherche aussi cartes X-Files 3ème saison. Ecrire à Mr Augu Eric 4 Allée St Just 78370 Plaisir.

Département 91 Echange ou vends jeux : Diablo, GP2, Rally Championship, Need for Speed, Novastorm, recherche Power F1, Destruction Derby 2, Megarace 2, Screamer 2, Time Commando, Daytona, Sega Rally. Tel à Christophe au 01 64 46 13 61.

Département 94 Recherche trucs et astuces pour Red Alert, Outpost, Sim City 2000, Hi-Octane et autres. Yann Klein 1 Bis Rue José Dupuis 94130 Nogent sur Marne.

Département 99 Cherche "Internet Interdit" n°1, pas le 2, achète aussi n°55 au n°68 de Computer Magazine + CD Rom. Basso Egidio 118 Rue Vanderick B-6180 Courcelles ou tel au 32 (0) 71 45 65 23 en Belgique.

VENTE

Département 1 Vends jeux PC CD : Fighter Duel, Euo 96, Rebel Assault 60 Frs et de 100 à 200 Frs pièce, échange possible contre Duke Nukem 3D, Alien Trilogy ou Super Street Fighter 2 turbo. Tel au 04 74 38 14 23 après 18 h.

Département 3 Vends jeux POD, Theme Hospital, NFS2, KKND. Tel le soir au 04 70 03 19 84.

Département 6 Vends Matrox Mystic 750 Frs, S3 Spider 3D, 2 Mo EDO Ram : 400 Frs, carte son Wave Deluxe 32 PNP Surround FX 350 Frs, Ultrasound PNP Equipé 2 Mo Ram : 850 Frs, le tout neuf. Tel au 04 93 37 19 31.

Département 7 Vends Pentium 6x86 Cyrix 150+, Ram 64 Mo EDO, 512 Ko cachés, vidéo 4 Mo, DD 2,5 Go, écran 15", CD Rom x10, carte son 32 bits, 2 HP, Win 95, Word 6, Excel 5, Word Perfect 6, Power Point, nbx jeux dont nouveautés : 13000 Frs. Tel au 04 75 64 07 18.

Département 9 Vends carte mère 486 DX2 66 (Bus PCI), carte vidéo SVGA 1 Mo ext 2 Mo : 500 Frs ferme port compris, logiciel image de synthèse offert. Passet Olivier 35 Résidence du Lac 09000 Foix ou tel au 05 61 65 43 16 le week-end.

Département 11 Vends DX2 66, 8 Mo, CD 2x, DD 420 Mo, Multimedia + 1 joystick + 1 souris Microsoft + 30 revues + 30 CD Rom + 5 jeux... : 3500 Frs. Tel au 04 68 32 55 27.

Département 13 Vends Dukem Nukem 3D ou échange contre Power F1 : 200 Frs. Tel au 04 91 62 02 96 à Frédéric.

Département 13 Vends 2x4 Mo EDO (8 Mo) : 250 Frs les deux. Tel à Ange au 04 42 09 02 55.

Département 18 Vends Pentium 100, 16 Mo, CD 4x, DD 540 Mo, carte vidéo1 Mo accélératrice Windows, écran 14", SB 16 PNP, HP, jeux, utils, Win 95, le tout pour 5200 Frs. Tel au 02 48 25 36 02 après 19 h.

Département 25 Vends disque dur Fast-IDE 540 Mo : 600 Frs, jeux D Rom : Under a Killing Moon, Magic Cartpet et Ecstatica : 250 Frs les 3. Tel au 03 81 82 34 90 ou E-mail : arohmer@essor-info.fr.

Département 27 Vends Alerte Rouge 250 Frs + port Police Quest Swat 220 Frs + port. Tel au 02 35 77 14 46.

Département 29 Vends jeux PC : Command and Conquer, Alerte Rouge, Transport Tycoon Deluxe, Kiyeko et Les Voleurs de Nuit, Action Soccer 96, Global d'Anglais : 195 Frs pièce. Tel au 02 98 74 61 14.

Département 29 Vends carte DX2 66 + processeur 200 frs, recherche jeux : Alied General (original), étudie toutes propositions. Christophe Zitoli 3 Rue Victor Martin 29810 Ploumoguer.

Département 29 Vends Rebel Assault 70 Frs + disquettes 720 Ko avec 3 boitiers en bois 300 Frs, joypad compétition pro pour CD32 : 100 Frs. Tel au 02 98 81 45 02.

Département 31 Vends lecteur CD Rom x12 Pioneer/Atapi : 650 Frs. Tel à Alain le soir au 05 61 44 86 41 ou Alain Petsangharn 4 Rue de la Gironde 31100 Toulouse.

Département 33 Vends P100, HD 1,3 Go, 32 Mo, carte son 16 bits, CD Rom x8, HP 80 W : 5500 Frs, barette 16 Mo EDO : 450 Frs, 2 barettes de 4 Mo : 200 Frs. Tel au 05 56 51 99 01 à Cariou Serge.

Département 35 Vends CL5440 PCI 1 Mo 150 Frs, carte mère VLB 486 SV 4 Mo 9 bits, carte controleur Fide 400 Frs, Caesar2 VF : 150 Frs, Privateer 2 VO : 200 Frs. Tel au 02 99 50 99 88 de 18 h à 21 h.

Département 38 Vends Streamer T700 Colorado + 2 cartouches (340 MB, 680 MB) excellent état 500 Frs fermes. Tel le soir au 04 74 96 17 16.

Département 38 Vends ou échange jeux originaux sur PC CD : Creatures, GP Manager, Destruction Derby 2, Scorched Planet, Monsters Trucks, Mechwarrior 2 de 100 à 150 Frs, achète ou échange Daggerfall. Tel à Grégoire au 04 76 27 23 63.

Département 39 Vends jeux originaux sur PC : Crusader, No Remorse, Myst, Duke Nukem, Rebel Assault 2 de 80 à 120 Frs. Tel à Christophe au 03 84 24 49 77.
Département 39 Vends Down in the Dumps 150 Frs, Lighthouse 150 Frs, Prisoner of Ice 70 Frs, Rebel Assault 2 : 70 Frs, Dictionnaire Hachette Multimedia 300 Frs, Bac Es 100 Frs. Tel à Emeric au 03 84 47 52 48 après 18 h.

Département 40 Vends jeux PC CD : Day of the Tentacle, LBA, Lost Eden, Sam et Max : 50 Frs pièce. Tel au 05 58 77 42 86 à Olivier.

Département 40 Vends jeux PC CD : 7th Guest, Under a Killing Moon, Full Throttle, Dragon Lore, Space Quest 4, Maître Lu : 80 Frs port compris, cherche contacts sur DAT : 400 Frs. Tel au 05 58 41 71 03.

Département 41 Vends originaux 130 Frs port compris : WC3, Grand Prix Manager, Crusader No Remorse, Battle Ground Ardennes , achète tout wargames serie Battleground. Gora Richard 35 Rue d'Auvergne 41300 Salbris ou tel au 02 54 97 30 99.

Département 42 Vends originaux complets : LBA 50 Frs, International Tennis Open 50 Frs, Aces Over Europe : 50 Frs, Siège VO 20 Frs ou le tout pour 120 Frs, achète Z, Warcraft 2 + data, Red Alert + data. Tel à David au 04 77 33 05 98.

Département 42 Vends jeux PC CD : Tomb Raider, Z... de 50 à 150 Frs. Bourrat Jean-Michel au Bourg 42360 Montchal ou tel au 04 77 28 74 36.

Département 44 Vends Red Alert VF 300 Frs ou échange contre Theme Hospital VF. Sebastien Gallon 9 Rue Beau Site 44450 Chapelle Basse Mer.

Département 44 Vends 20 disquettes HD 1,44 Mo + nbx boites de rangement 300 Frs, nbx Zip 100 Mo : 75 Frs le zip, vends ou échange jeux et utils. Tel au 02 40 84 09 45 sur Nantes uniquement.

Département 45 Vends Pentium 133 Multimedia sous garantie 8 Mo Ram, DD 1,3 Go, CD x4, carte son SVGA, écran 14", joypad, Windows 95, Perfect Works : 6000 Frs. Tel au 02 38 73 01 62 après 17 h.

Département 45 Vends carte graphique Diamond Stealth 64, Vidéo VRam 2 Mo : 650 Frs, encientes support moniteur Sony 2x10 W réels : 400 Frs, joystick Wingman Extreme 200 Frs, CD Roms de 50 à 200 Frs. Tel à Patrice au 02 38 73 55 32.

Département 47 Vends jeux PC : La Cité des Enfants Perdus 200 Frs, Dragon Lore 2 : 200 Frs, Rama 200 Frs, Flight Simulator 200 Frs, Diablo 200 Frs, LBA 50 Frs, Dust 100 Frs, Ecstatica 150 Frs port compris. Tel à Franck au 05 53 94 48 33.

Département 49 Vends Command and Conquer + Opération Survie : 250 Frs, Police Quest Swat 200 Frs, Settlers 2 VO : 150 Frs, cherche Theme Hospital VF à 200 Frs. Tel à Nicolas au 02 41 34 73 13 après 18 h sauf le vendredi.

Département 54 Vends barettes 4 Mo Ram 32 bits : 150 Frs + carte mère 486 avec carte controleur et carte graphique 300 Frs. Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richardmenil ou tel au 03 83 26 34 91 après 19 h 30.

Département 54 Vends carte mère 486 : 290 Frs + carte controleur 100 Frs, carte graphique 150 Frs, barettes de mémoires 4 Mo, 32 bits : 150 Frs pièce. Tel au 03 83 26 34 91 après 19 h 30 ou Jacques David 16 Rue du Bellay 54630 Richardmenil.

Département 59 Vends Phantasmagoria 2, Larry Draque en haute mer, échange contre Jagged Alliance, Deady Game, lecteur CD x4 : 350 Frs. Tel au 03 20 37 31 51.

Département 59 Vends originaux PC : F22 Lightning 2, Jet Fighter 3 : 260 Frs port compris colissimo. Tel à Alain au 03 27 88 33 56.

Département 59 Vends carte graphique Miro 125D 1 Mo ext. 2 Mo, Bus PCI 200 Frs port compris, vends Falcon Classics Collection, Midwinter 2, Air Sea Supremacy pour Atari ST, le tout 250 Frs, port compris. Tel au 03 27 39 86 27 à Sébastien.

Département 59 Vends carte graphique S3 Trio 64V + PCI 1 Mo : 150 Frs, joypad Trust 4 boutons : 50 Frs, Mechwarrior 2, Scorched Planet pour carte Mystique : 150 Frs pièce... Tel au 03 20 32 57 01.

Département 59 Vends 486 DX2 66, Ram 8 Mo, DD 540 Mo, SVGA 1 Mo (S3), SB 16, CD 2x, clavier, souris, logiciels (Win 95, Word, Excel...) : 2000 Frs. Tel à Stéphane au 03 20 51 94 21.

Département 60 Vends Fable, Fort Boyard La Légende, Orion Burger, Le Trésor des Toltèqes, La Cité des Enfants Perdus, Cluedo, tous en VF à 200 Frs, cherche Karma. Tel au 03 44 25 02 09.

Département 62 Vends jeux 150 Frs : Shivers, Screamer 2, Duke 3D, EF2000, Caesar 2, Conquest New World, et Alerte Rouge, Nascar 2, Touché Coulé, F22, Light 2 à 200 Frs. Tel au 03 21 28 53 17.

Département 62 Vends lecteur CD Romx2 Mitsumi 150 Frs, DD 400 Mo Matrox 300 Frs, 2 barettes Simm 4 Mo/32 : 200 Frs, carte vidéo Cirrus Logic5446 PCI MPEG : 150 Frs, carte son Pro Sonic 16 : 150 Frs. Tel au 03 21 48 80 94 à Jean-Phiippe.

Département 63 Vends jeux originaux : XCom2, Ripper, Les Chevaliers de Baphomet, Command and Conquer, Red Alert, Prisoner of Ice, Heroes of Might and Magic... ou échange. Daniel Daumas 11 Rue du Tir aux Pigeons 62600 Berck ou au 03 21 09 40 19.

Département 64 Vends jeux PC CD : Warcraft 2 : 200 Frs, Dagger : 300 Frs ou échange l'un contre Diablo. Tel à Nicolas au 05 59 65 82 45 le week-end et pendant les vacances.

Département 64 Vends Screamer 2, Rally Championship, NFS SE 190 Frs, Caesar 2 VF : 120 Frs, The Beast Winthin VO : 120 Frs, EW 1 et 2 : 100 Frs. Tel à Benjamin au 05 59 41 24 25.

Département 67 Vends le guide du survivant Doom 2 avec un éditeur Doom pour créer vos niveaux : 60 Frs. Tel au 03 88 35 26 02 après 18 h à Dan.

Département 67 Vends ou échange Harvester 200 Frs, Settlers 2... cherche contacts sur jeux PC. Hoenen Nicolas 2 Rue du Tramway 67370 Truchtersheim.

Département 67 Vends jeux PC CD : Timelapse VF 200 Frs, Myst VF 130 Frs, Lighthouse VF 150 Frs, Frankenstein VF 100 Frs, Phantasmagoria VF 150 Frs, Shivers 130 Frs, Zork Nemesis VF 170 Frs. Tel au 03 88 86 41 62.

Département 69 Vends Cubase Score pour PC, logiciel de création musicale professionnelle, vendu 990 Frs (valeur réelle 3980 Frs). Tel à Sébastien au 04 78 97 17 00 après 19 h.

Département 69 Vends CM 486 VLB + processeur 486 DX2 66 + 4 x 1 Mo (30 broches) + CV Cirrus 5428 VLB 1 Mo ext. à 2 Mo avec drivers et docs + controleur IDE VLB avec cables, 1 000 Frs à débattre. Tel à Joël après 20 h au 04 78 86 90 20.

Département 72 Vends jeux PC originaux : Duke Nukem, Hexen, Nascar, Dungeon Master 2 : 90 Frs pièce. Tel à Frédéric au 02 43 94 26 85.

Département 72 Vends Tomb Raider 170 Frs. Tel à Bertrand au 02 43 81 34 93 après 18 h.

Département 75 Vends 4x32 Mo Ram EDO, valeur 4500 Frs, cédés à 750 Frs, encore sous garantie. Tel à Ludovic au 01 47 50 69 54 à partir de 19 h.

Département 75 Vends barettes Simms 1 Mo 8 bits : 60 Frs pièce. Tel à Eric au 01 43 41 03 54.

Département 75 Vends jeux PC originaux sans boitier ni notice à 100 Frs, Lighthouse, Hunter Hunted, Ramo, Larry 7, Gabriel Knight 2, Urban Runner, Indy 2, Swat. Tel à Cédric au 01 45 88 44 90.

Département 75 Vends Warcraft 2 : 150 Frs ou échange contre Tomb Raider. Tel à Antoine au 01 43 43 09 34.

Département 75 Vends Pentium 75, écran 15", 16 Mo Ram, Vidéo PCI 2 Mo, DD 540 Mo, maxi Sound FX32, CD rom x4, support multimedia, clavier, souris : 5000 Frs. Tel au 01 42 45 48 99.

Département 75 Vends Tomb Raider, Red Alert, Screamer 2, Diablo... Tel à Willy au 01 42 05 34 33.

Département 75 Vends PC P166 + 16 Mo Ram, 512 Ko cachés, HD 1,2 Go, SB 16 btis, CD Rom x8, SVGA 14", clavier, souris, Win 95... 5500 Frs (neuf sous garantie). Tle au 01 69 46 29 82 ou au 06 09 83 99 68.

petites annonces

Département 76 Vends jeux originaux pour PC CD : Duke Nukem 3D : 100 Frs, Warcraft 2 : 120 Frs, Myst 200 Frs, Armored Fist 80 Frs, et autres, achète CD Cranberries, Doors et Windows. Laine François Hameau Dantiville 76110 Grainville Ymauville

Département 77 Vends carte mère Pentium avec P90 + 16 Mo Ram, carte graphique Diamond Stealth 64 2 Mo Ram, le tout pour 1500 Frs. Tel au 01 64 62 12 59.

Département 77 Vends Silent Thunder (Win 3.1 ou 95) 120 Frs, Ardennes180 Frs, Warcraft 2 : 150 Frs, Scenarios 80 Frs ou 200 Frs les 2, Need for Speed VO 150 Frs, vends Joystick du n°67 au 80. Tel au 01 60 08 03 59.

Département 77 Vends PC486 DX2 66, 256 Ko cachés, 8 Mo Ram, DD 210 Mo, lecteur CD Rom 2x, Vidéo Cirrus 1 Mo, carte son SB Pro, écran 14" NE, 2 HP Sound Blaster : 2500 Frs. Tel à Alexis au 01 64 09 33 42.

Département 78 Vends processeur Intel DX4 100 + carte vidéo Tseng ET4000 (avec câbles) : 350 Frs à débattre. Tel à Raymond Ridier au 01 30 60 99 56.

Département 78 Vends PC multimedia P90, 16 Mo ram, DD 1,2 Go, écran 14" SVGA, carte son, CD Rom x4, HP, Win 95, nbx logiciels et jeux : 6000 Frs à débattre. Tel au 01 39 56 47 72.

Département 78 Vends Loom sans boite : 65 Frs, Commander Blood (boite et notice) : 105 Frs, cartouche Canon BC10 : 100 Frs (jamais servi). Tel au 01 30 51 17 15 après 18 h à Adrien.

Département 78 Vends Compaq Pentium 133, 16 Mo, DD 1 Go SCSI, SB Awe 32 Pop, Matrox 2 Mo, Modem USR 33600 BDS, CD Rom x4, clavier, souris, HP, écran 15". Tel au 01 30 52 03 06 après 18 h 30 et le week-end.

Département 80 Vends jeux PC CD : NBA 96 : 70 Frs, Fade to Black VF 60 Frs, Mechwarrior 2 + Scorched Planet VF pour Mystique 50 Frs chacun, Flight Unlimited VF 50 Frs port compris. Jérôme Campuzan 691 Rue du Docteur Marcel 80500 Montdidier.

Département 83 Vends Battleground Ardennes VF 200 Frs port compris. Tel au 04 94 20 07 28.

Département 83 Vends ou échange jeux PC : Diablo, Fifa 97, Red Alert... Sébastien Mathis 88 Avenue Philippe Lebon 83000 Toulon.

Département 83 Vends Battleground Ardennes 200 Frs port compris. Tel à Charles au 04 94 20 07 28 le soir vers 19 h.

Département 86 Vends Les Chevaliers de Baphomet 200 Frs, Wing Commander IV 150 Frs port compris ou échange contre Alerte Rouge. Tel au 05 49 46 75 54 à Antoine.

Département 90 Vends jeux PC CD : Capitalism, Deadlock, Close Combat, Battleground Watterloo, Ace of Riles... Faire offre à Sarre François 1 Rue Abbé Descharrière 90000 Belfort.

Département 91 Vends CPU Intel P150 : 1000 Frs, 1 P200 : 2600 Frs, 2 P166 : 2800 Frs, modem USR 28800 Sportster VI Upgrade à 33600 : 600 Frs, Millenium Matrox 2 Mo Ramdac 220 Mhz : 850 Frs. Tel au 01 69 45 28 39 de 18 h à 20 h et le week-end.

Département 91 Vends CG Tseng Lab PCI et Miro 12 PD MPEG, Apache, EF2000 Tactcom à bas prix. Tel à Arnaud au 01 69 84 84 01.

Département 91 Vends DX2 66 8 Mo Ram, 420 HD S3 846, SB 16, CD Rom x2, accessoires : 3000 Frs. Tel à Christophe au 01 69 38 93 19.

Département 92 Vends toutes configurations Pentium du P75 au P200 MMX, vends pièces détachées DD Ram, CD vierges à des prix intéressants pour tous renseignements. Tel à Fred au 01 47 91 05 56.

Département 92 Vends jeux originaux : Need for Speed, Abuse, PGA 96, Stonekeep-AR Kritz : 100 Frs, Sim City 2000, Super Ski, Conqueror 50 Frs, PC P150 + 21 Mo, DD 1,2 Go, CD x6, carte son 32 bits, écran SVGA 15", HP, jeux, Pack Office : 9000 Frs. Tel au 01 47 60 01 89.

Département 93 Vends 2x4 Mo Ram : 150 Frs les 2, vends CD 7th Guest, Commander Blood, Bioforge, Actua Soccer 96 : 60 Frs pièce, Under a Killing Moon, Star Trek NG 90 Frs chaque, Tomb Raider 120 Frs. Tel à Christian après 19 h au 01 43 08 10 66.

Département 93 Vends Pentium 90, 16 Mo, DD 1,2 Go, carte mère 256 Ko, carte vidéo S3 864, CD Rom x4, écran 15" avec filtre, clavier, souris : 5300 Frs. Tel au 01 48 48 94 73.

Département 93 Vends PC Pentium 100, 512 Ko cachés, 24 Mo Ram, HD 1,3 Go, carte S3, 64 bits, carte son SB Pro 2, lecteur CD Rom, enceintes, moniteur couleur Sony, imprimante Canon BJ 10EX pour 7500 Frs, Scanner couleur A4 : 200 Frs, 3DO + 2 jeux : 800 Frs. Tel au 01 40 11 26 43 après 20 h.

Département 93 Vends jeux PC en VF : Les Chevaliers de Baphomet 180 Frs, Frankeinstein 140 Frs, Prisoner of Ice 120 Frs port compris. Tel au 05 62 63 12 25.

Département 94 Vends PC Intel 166 Mhz 16 Mo EDO DD 2 Go, carte mère Pipeline 512 Ko, lecteur CD Rom x8, moniteur 15" SVGA... imprimante à jet d'encre : 7500 Frs à débattre. Tel au 01 43 74 17 55.

Département 94 Vends imprimante Epson LQ200 : 700 Frs. Tel à Alexis au 01 46 71 62 83.

Département 94 Vends jeux PC CD : Chronicle of the Sword, D, Darkforces, Rebel Assault 2, Command and Conquer... Tel au 01 48 76 23 88.

Département 94 Vends PC Pentium 120 Mhz, 8 Mo Ram, disque dur 1 Go, écran SVGA couleur : 4500 Frs, écran SVGA couleur 17" : 2800 Frs. Tel au 01 46 81 64 43.

Département 94 Vends 486 DX2 16 Mo, 540 Mo,SB 16, 2 Mo carte graphique, CD Rom x2, carte mère et carte graphique Orchid Multimedia : 3200 Frs à débattre. Tel au bureau 01 46 15 11 67 et après 20 h au 01 45 47 34 60.

Département 94 Vends jeux originaux PC : F1 GP2, Tomb Raider, Sim Copter, jeux Playstation, vends cartes vidéo et cartes controleur PC à prix interessant. Tel à Pascal au 01 45 73 01 11 après 18 h.

Département 94 Vends imrimante Epson 24 aiguilles 500 Frs, 486 DX2 66 Overdrive Intel 250 Frs, Ram 1 Mo 8 bits : 100 Frs pièce, cherche correspondants sérieux Zip 100. Teigny JF 241 Avenue des Grands Godets 94500 Champigny sur Marne.

Département 94 Vends jeux : Screamer, Diablo, Silent Thunder 2, Grand Prix 2, Mechwarrior 2, Aliens Trilogy, Rebel Assault 2, Flight Unlimited, Indy Car, Strike Commander de 50 à 200 Frs. Tel à Gérard au 01 49 78 72 76 après 17 h.

Département 94 Vends jeux PC : Phantasmagoria 2 : 300 Frs, Hexen 100 Frs, prix à débattre. Tel à Nicolas au 06 08 50 23 44 ou E-mail : 100736.1051@compuserve.com.

Département 95 Vends PC Compaq 386 SX Desktop 6 Mo de Ram, carte vidéo 512 ko, lecteurs 3" et 5" et DD 80 Mo, écran couleur Windows + Dos 6.22, souris et jeux : 14000 Frs. Tel au 01 34 50 02 75 le soir ou le midi.

Département 95 Vends P100 16 Mo, disque dur 640 Mo, écran Pro Acer, C Rom x4, souris, joystick et nbx jeux : 8000 Frs.T el au 01 39 86 39 91 à Sylvain.

Département 95 Vends imprimante Citizen 120 D+, CM VLB + controleur IDE, carte Adlib, recherche Man Enough, Pirates Gold, XCom 1 et 2, échange possible. Tel à Thibault au 01 39 64 58 06 après 19 h le week-end.

Département 95 Vends CD Rom : GP1 : 100 Frs, Megaracé 100 Frs, Need for Speed 200 Frs, carte mère PCI 486 DX4 100 Mhz : 1000 Frs, carte vidéo SVGA 500 Frs. Tel au 01 34 42 16 57 après 18 h à Jean-Luc.

Département 95 Vends jeux originaux VF PC CD : Guignols de l'Info n°1 : 200 Frs, et disks : Le Roi Lion 100 Frs, Moktar 50 Frs et Micro Application : Desinstalleur 95 : 100 Frs, Windows 95 pas à pas + livre : 100 Frs. Tel au 01 34 10 86 21.

Département 95 Vends Civilisation 2 : 175 Frs, Screamer 100 Frs, DM2 50 Frs et Wing Commander 4 : 150 Frs. Tel à Walter au 01 39 37 75 51.

DIVERS

ACHAT

Département 75 Achète anciens ordinateurs Oric, MSX, STC64, Apple 2, Spectrum ou toutes les anciennes marques avec logiciels et jeux, le tout en état de marche impérativement. Tel à Jean-Philippe de 18 à 20 h au 01 42 08 65 52.

Département 97 Fan Retro achète jeux MAC années 80/90 : Shadow Gate, Captain Blood, Creepy Castle, achète aussi programme de musique, dessin, système exp. language prog... Tel à Thomas au 05 94 35 60 35 en Guyane Française

CONTACT

Département 50 Recherche tous anciens documents sur QBasic/Quickbasic/CA-Realizer, faire offre à Denis Thebault 69 Rue Général Leclerc 50110 Tourlaville ou messagerie sur internet : cherbourgine@magic.fr.

Département 99 Echange ou vends nombreux eux MAC. Guffens Benjamin Rue Sauvinière 14, 4590 Ouffet Belgique.

VENTE

Département 13 Vends 3DO FZ10 Pal/NTSC + 11 jeux + 2 pads : 1200 Frs... Campagna Fabrice Rue de l'Orme 13520 Les Baux ou tel au 04 90 54 41 78 à Fabrice.

Département 13 Vends lecteur CDI Philips neuf, cédé 2100 Frs, valeur actuelle 4000 Frs + 40 CD (films, jeux, concerts, culturel) à partir de 70 Frs. Tel au 04 42 21 49 31.

Département 27 Vends jeux MAC : Sam et Max 75 Frs, Full Throttle 75 Frs, Warcraft 2 : 150 Frs... Tel au 02 35 23 04 90 en semaine à Charles-Edouard.

Département 95 Vends jeux originaux MAC : 150 Frs, Shivers, ultimate Doom 100 Frs, Theme Park, Discworld, Rebel Assault 2, Sam et Max, vends 4 Mo Ram 100 Frs pour tous LC. perf. Tel au 01 39 59 54 61 à Florent le midi ou le soir.

JOB

Département 75 Société de communication multimedia recherche plusieurs travailleurs indépendants et/ou Freelance. Les compétences recherchées sont :
- programmation sous Director 5.0 (Lingo)
- infographie
- conception-rédaction publicitaire
Connaissance des jeux vidéo souhaitée.
Faxez CV au 01 41 86 05 06 ou contactez Stéphane Gallani au 01 41 86 05 09 pour rendez-vous.

Département 92 Cherche développeurs Delphi bon nvieau pour projet outils de développement visuel sans langage d'appli. Windows, idem "Kick and Play", interface utilisation, Génération d'un exécutable. Tel à Mr Dubois au 01d 40 94 19 44.

Département 93 Game Designer, grande connaissance du jeu vidéo, très imaginatif et dynamique, nbx projets à réaliser : souhaite informer éditeurs et studios de développement, de son existence et de ses réelles capacités. Je suis prêt à étudier toutes propositions sérieuses. Vous pouvez me contacter au 01 43 32 45 52 Mr Paillard Nicolas ou laisser un message au 01 42 62 55 53.

Département 93 Recherche dessinateur/infographiste 2D/3D (style SF) pour réalisation d'un synopsis d'un jeu de simulation/action, PC indispensable. Paillard Nicolas au 01 43 32 45 52.

Département 94 Infographiste 2D (Deluxe Paint/Photoshop) et 3D (3D Studio 4/Max), cherche emploi. E-mail : daniel.rocha@ace.epita.fr ou Daniel Rocha 5 Rue Auguste Franchot 94600 Choisy le Roi ou tel au 01 48 52 76 59.

YEP ! BON POUR UNE PA GRATOS, MERCI JOYSTICK !

Seules les annonces rédigées sur le bon de commande original de ce numéro seront publiées. Ce bon à découper est valable pour le prochain numéro. Les annonces de nos lecteurs abonnés seront prioritaires (joindre l'étiquette d'expédition). Nous vous rappelons que la loi interdit la vente ou l'échange de copies.

Votre département (à remplir obligatoirement) ☐☐ RUBRIQUE : ☐ ACHAT ☐ VENTE ☐ CONTACT ☐ JOB

JOYSTICK 75 STANDARD : ☐ PC ☐ MAC ☐ 3DO ☐ CDI ☐ AUTRES